

32 PAGINE
COLORI

14 GIOCHI

CBM 64



SPECTRUM
48 K



FAST LOADING
"BITURBO"

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI

!!!
●●●

POTRETE VINCERE
da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

**"smanettoni"
del 64 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!**

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

- | | | |
|----|---------------|---------------------|
| 4 | Robotron | Glax |
| 5 | Football 2000 | Fax |
| 6 | Il coniglio | Lifter |
| 7 | Soccer | Boxing |
| 8 | Bobo | Nuclear war |
| 9 | Porsche! | Computer olympics 2 |
| 10 | Jetmoon | Barman |

IN QUESTO NUMERO

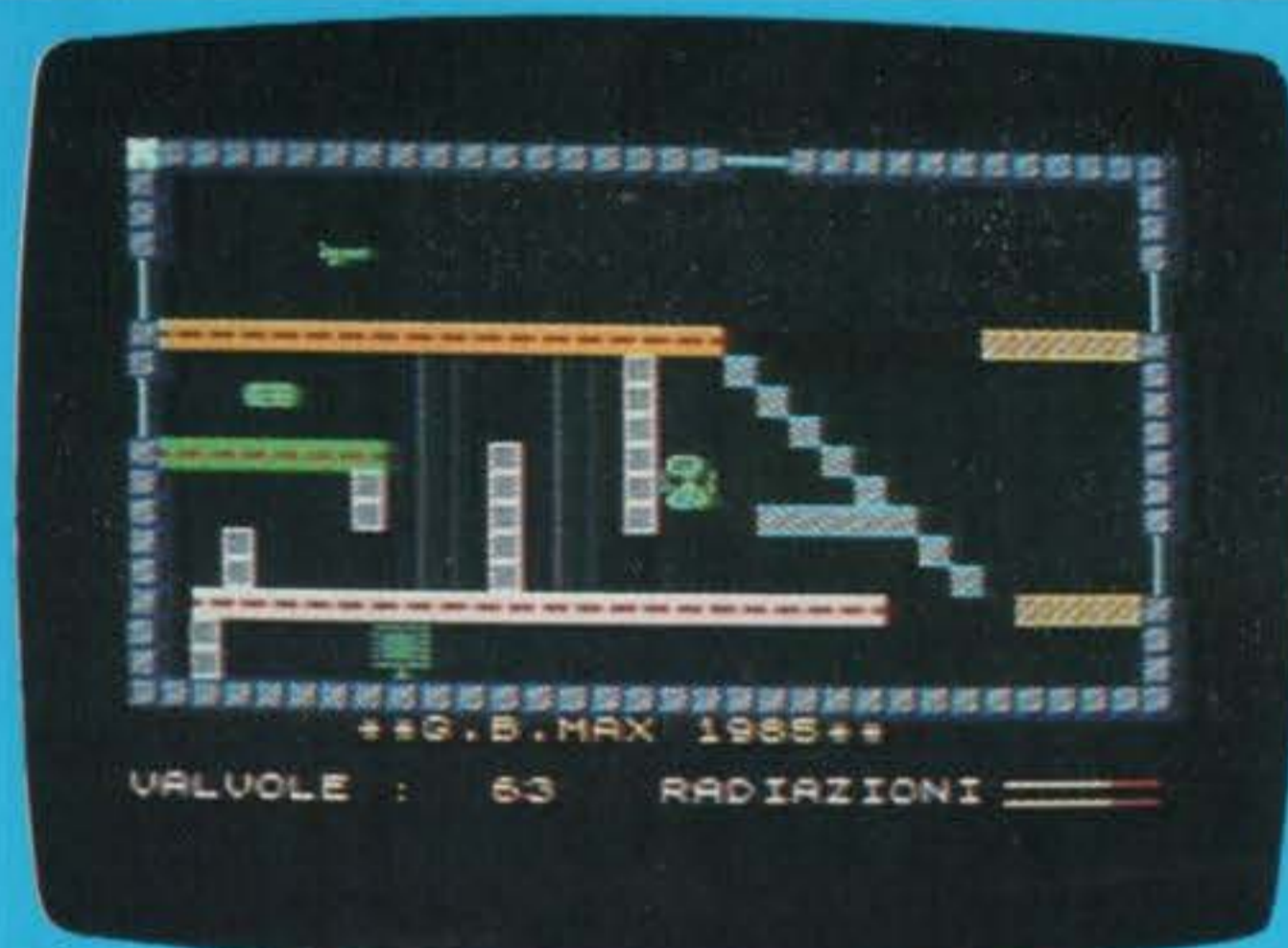
- 12 News, news, nient'altro che news
- 18 Caricate, mirate e soprattutto sparate
- 20 Tutta la guerra in soli 48 K
- 24 Come organizzare un Program club
- 27 Vendo, compro, cerco, trovo

ROBOTRON



CBM 64

GLAX



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

La tua difficile missione ti vedrà dapprima nella base aliena per raccogliere il maggior numero possibile di celle energetiche, che ti consentiranno di raggiungere e portare in salvo gli scienziati prigionieri da ricondurre a gruppi alla base spaziale.

Infine dopo avere minato la centrale di energia aliena potrai distruggere l'avamposto nemico. Con sette vite a disposizione cerca di concludere la missione entro il tempo stabilito.

Ti trovi dentro a un reattore nucleare e hai ben poco tempo per diminuire la pressione delle 64 valvole (una ogni camera vacua del reattore). Alcune di queste valvole emettono sostanze radioattive e il contatto con loro è letale. Quando la pressione raggiunge i 3.000 gradi Fahrenheit è il disastro completo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

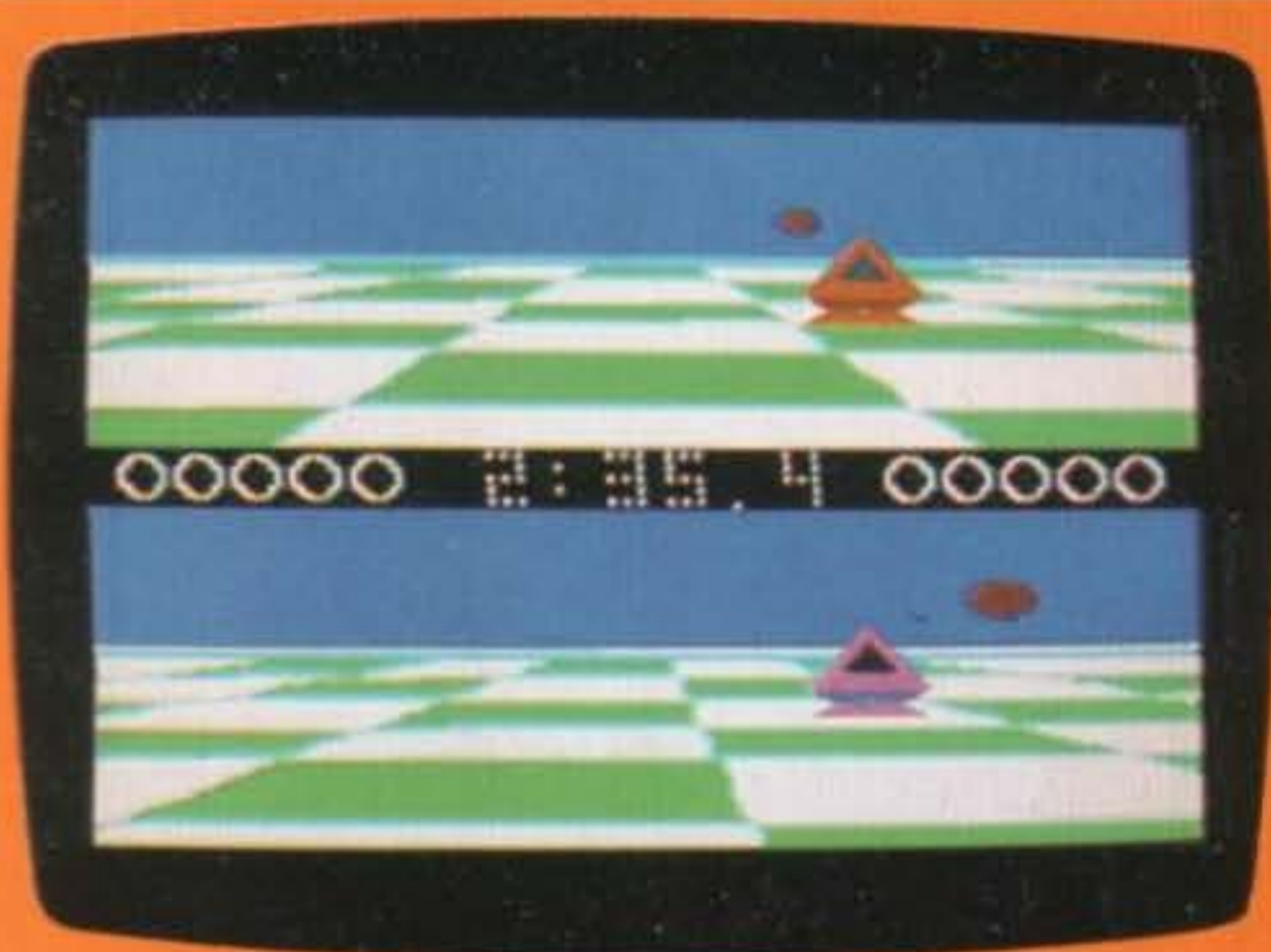
F1 pausa
F3 per ripartire

JOYSTICK - KEMPSTON

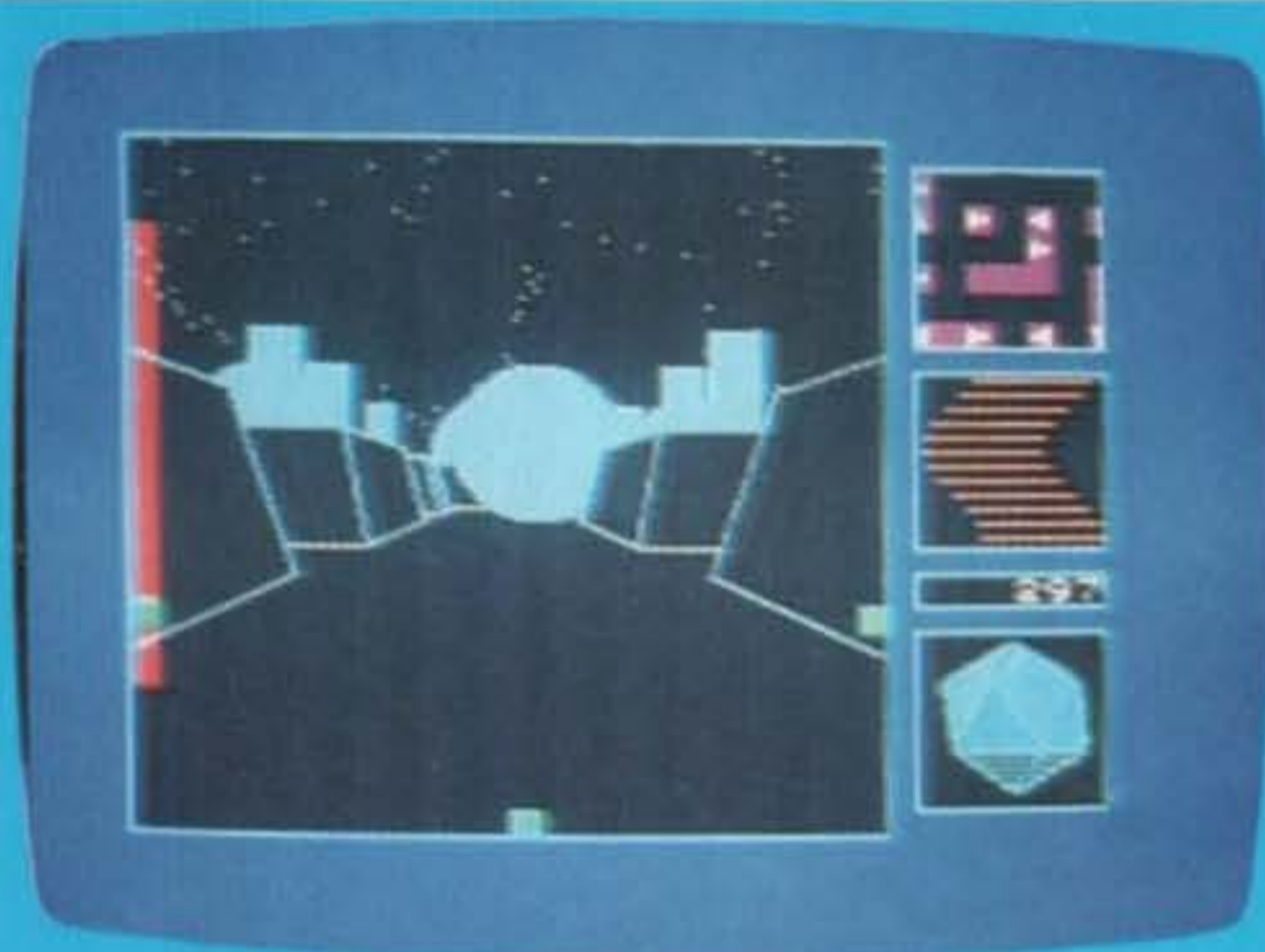
Q sinistra
W destra
SPACE salta
O lascia gioco

FOOTBALL 2000

FAX



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Alla guida del tuo supermagnetron potrai gareggiare contro il tuo computer (Droide) o un tuo amico (Uomo) in una epica partita con lo scopo di spingere una magnetosfera nella porta avversaria.

In questa specie di calcio magnetico contano molto la prontezza di riflessi e una buona strategia di gioco.

Potrai osservare il demo selezionando un incontro tra due droidi.

Un gioco in tre dimensioni che metterà alla prova il vostro senso di orientamento e la vostra capacità di reagire alle improvvise sollecitazioni nervose. Dovete prima di giocare tirare un bel sospiro e cominciare a immaginare un mondo in cui le forme geometriche improvvisamente vi assalgono da ogni parte. Potete distruggere le forme schiacciando assieme al fuoco le frecce direzionali.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 o 2

| | |
|---------------|------------------|
| SPAZIO | pausa/restart |
| F1 | via |
| F3 | scelta opzione |
| F5 | modifica opzione |

CAPS + SYMBOL SHIFT parte

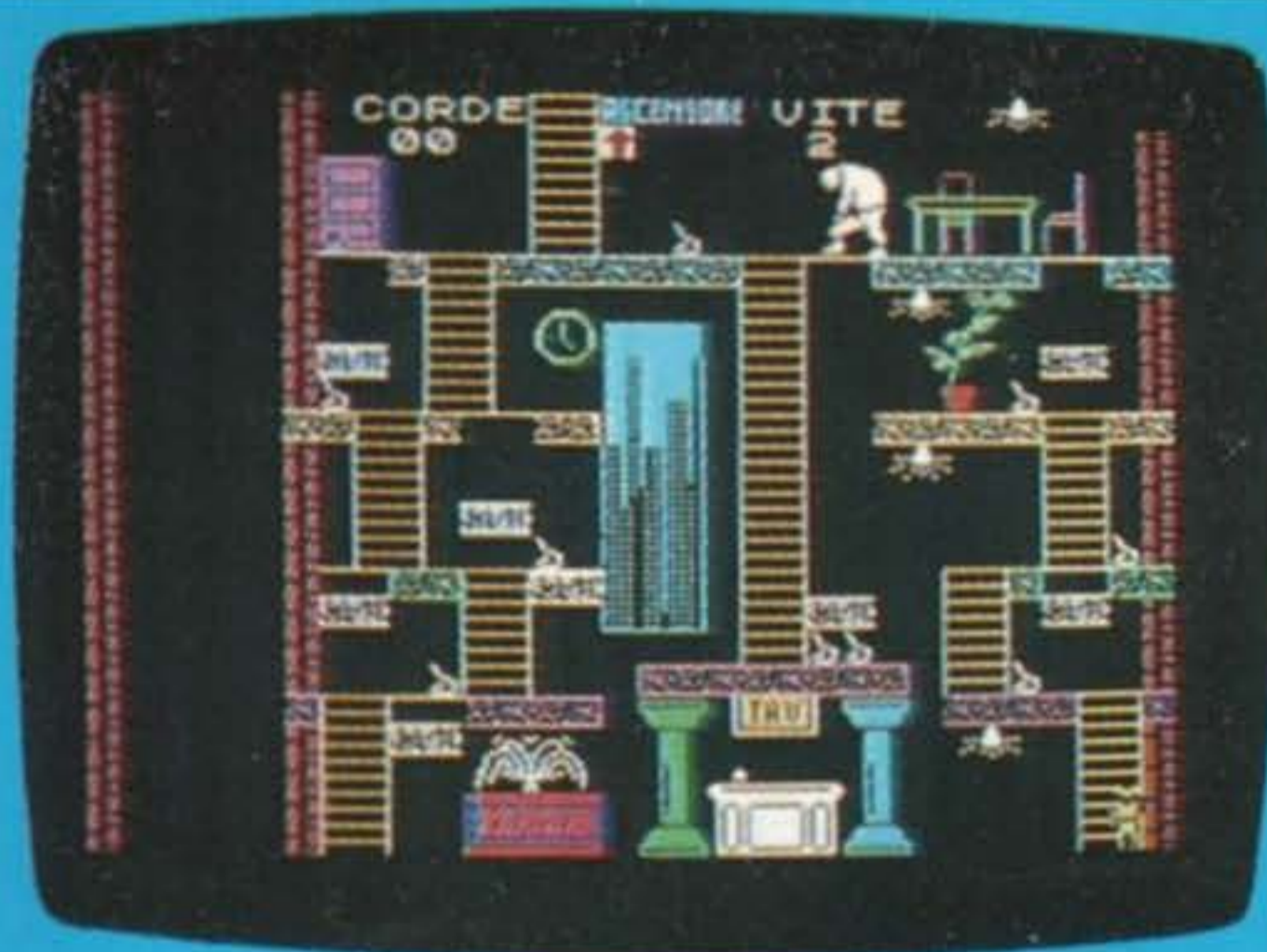
| | |
|----------|----------|
| 0 | fuoco |
| 5 | sinistra |
| 6 | basso |
| 7 | alto |
| 8 | destra |

IL CONIGLIO



CBM 64

LIFTER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Roby il coniglio ha proprio tanti nemici desiderosi di fargli la festa, ed ogni volta che vuole andare a mangiare nel suo campo di carote, ecco saltare fuori i cacciatori, talpe ed uccelli dispettosi. Malgrado Roby sia molto veloce dovrà affidare nella tua abilità per finire il suo pasto senza spiacevoli incidenti.

Dramma sull'ascensore. Su uno dei più alti grattacieli di New York la cremagliera dell'ascensore sta rompendosi. Il nostro eroe cerca di porvi rimedio recuperando alcune corde su vari piani. Deve però arrivare in cima al grattacielo evitando i vari mostri che vi abitano. Può sparargli ma non sempre basta...

TASTI

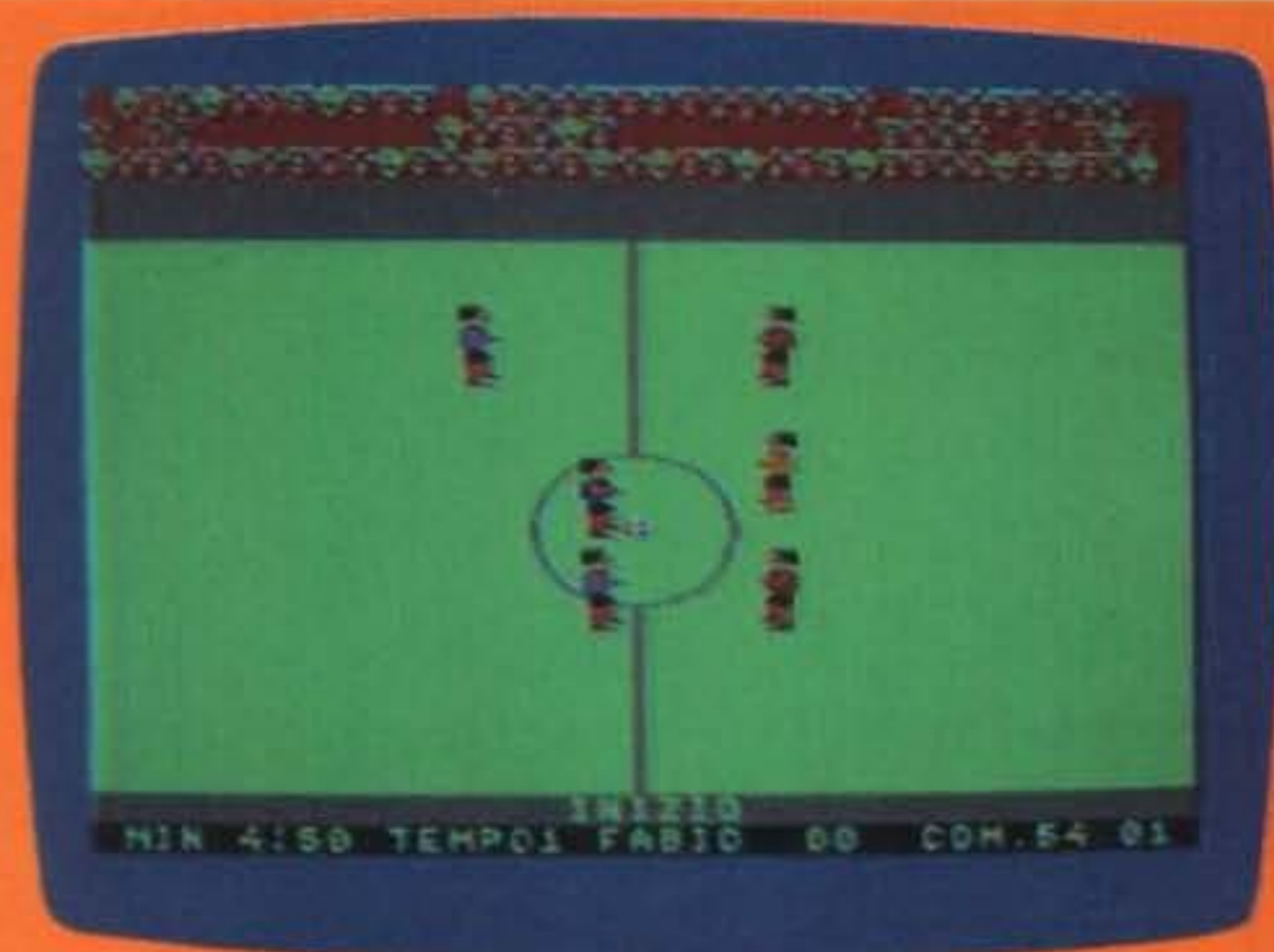
JOYSTICK PORTA 1

| | |
|-------------|-------------------------|
| F1 | 1/2 giocatori |
| F3 | sequenza schemi casuale |
| F5 | classifica |
| F7 | reset |
| CTRL | sinistra |
| 2 | destra |
| 1 | su |
| → | giù |

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

| | |
|--------------|----------|
| Q | alto |
| A | basso |
| O | sinistra |
| P | destra |
| SPACE | fuoco |

SOCCER



CBM 64

BOXING



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

In una rovente finale di coppa dei campioni potrai sfidare il tuo computer o un tuo amico ad una partita di calcio o ad una gara tra rigoristi. Potrai scegliere tra tre livelli di difficoltà. La partita dura 10 minuti e a metà tempo le squadre cambiano campo.

Per colpire la palla premi il bottone di fuoco. Per far respingere la palla al portiere devi premere fuoco.

Siamo arrivati alla finale del campionato del mondo e il nostro beniamino, Rocky Stallion, deve vedersela con un osso di quelli tosti, il Brutto Sam. È un picchiatore che non lesina i colpi sotto la cintura, gli abbracci fuori programma quando è un po' stanco e soprattutto che ha il favore dell'arbitro, un tipaccio certamente prezzolato con qualche dollaro. Per batterlo Rocky ha un'unica chance, picchiare duro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per partire

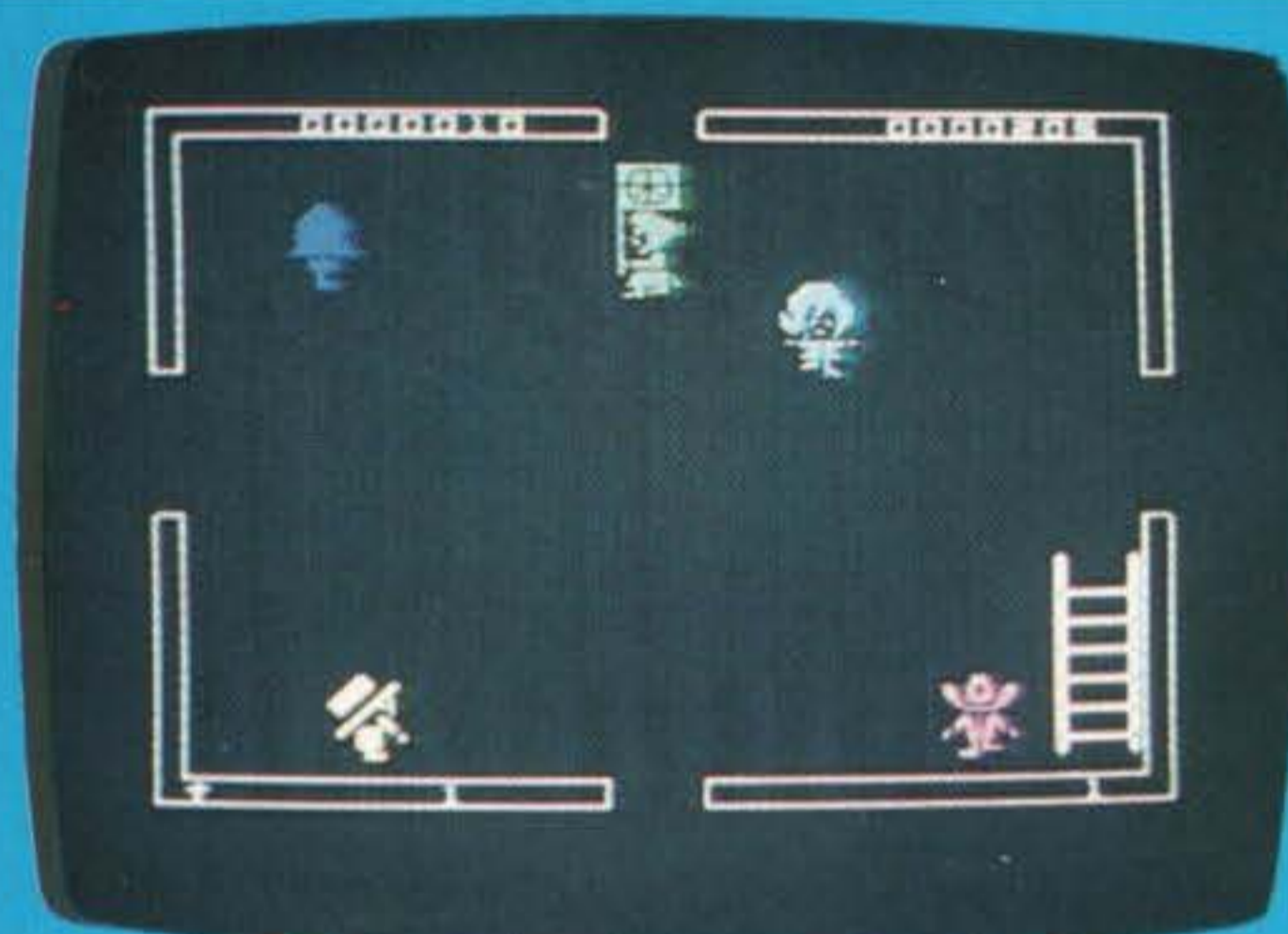
| | |
|--------------|------------|
| ENTER | parte |
| Q | sinistra |
| W | destra |
| P | para colpo |
| O | diritto |
| I | gancio |

PORSCHE!



CBM 64

NUCLEAR WAR



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Tutti ci riteniamo bravi piloti, ma alla guida di una potente vettura sportiva su strade accidentate e piene di pericoli imprevisti, ti sarà difficile coprire le varie tappe del percorso prima che i danni accumulati siano tali e tanti da lasciarti appiedato. Abilità e prontezza di riflessi accomunati alla buona fortuna ti permetteranno di passare ore divertenti di guida.

L'obiettivo di questo gioco è impedire al presidente americano Reagan di schiacciare il bottone rosso che comanda l'attacco nucleare. Si tratta di un pulsante che si trova da qualche parte all'interno del bunker presidenziale. Reagan ha un'incredibile vitalità (nonostante l'età) e si muove nel bunker come se fosse alla Casa Bianca. Nel gioco vi sono altri personaggi, (lo Zio Nasone, Lady Teacher ecc.) che impediscono la riuscita di questo gioco "pacifista"...

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1 per giocare

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

X alto

C basso

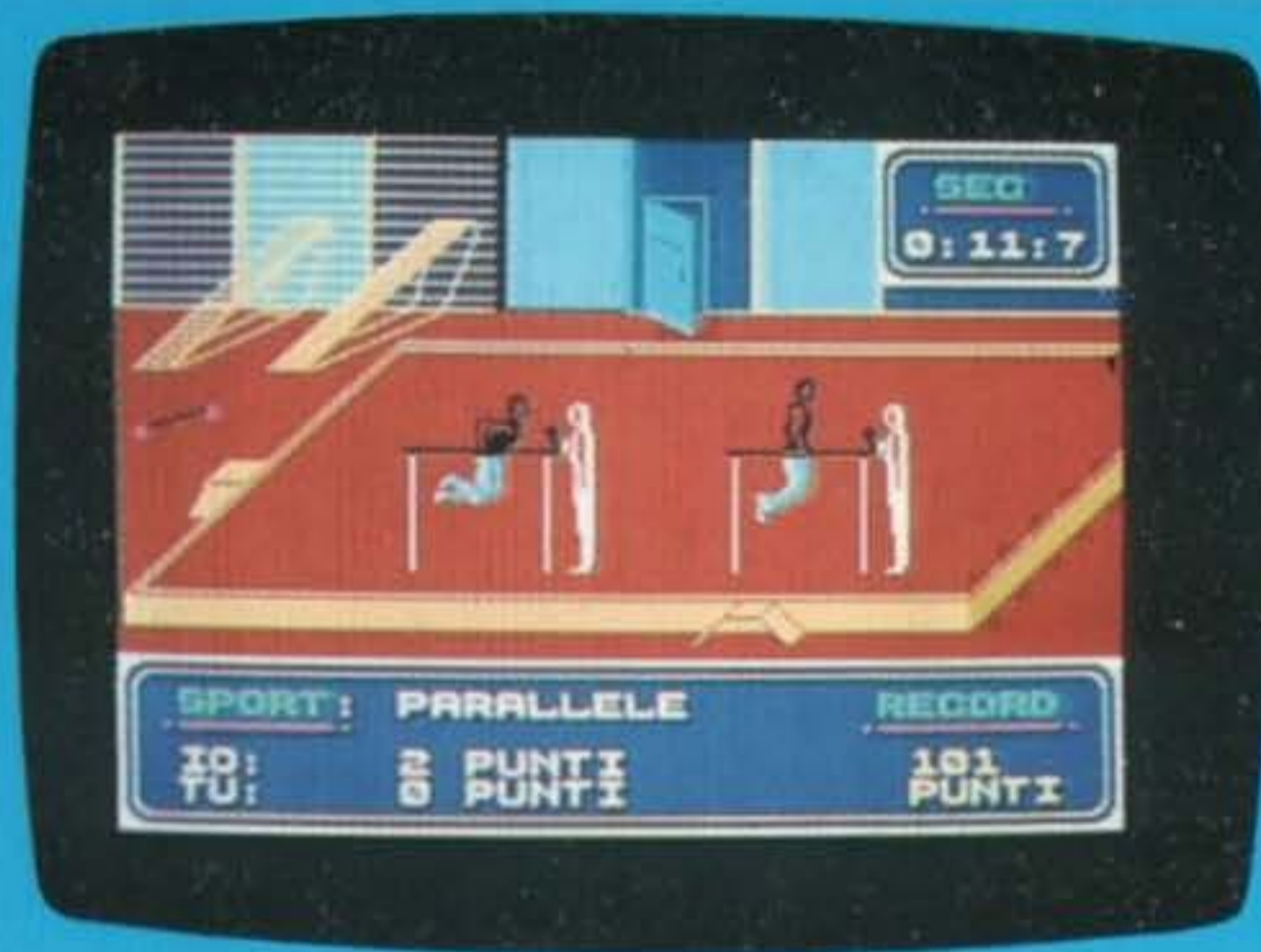
CAPS sinistra

Z destra

V fuoco

BOBO

COMPUTER OLIMPICS 2



CBM 64

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nel mondo sotterraneo di Mogol, minacciato da mille insidie, dovrai cercare le chiavi che ti permetteranno di aprire le porte blindate fino a raggiungere la meta finale.

Scoprire lo scopo della tua missione farà parte del gioco.

Attento all'energia e al tempo limitato.

In questo gioco dovrai cimentarti, per l'alloro olimpico, con un avversario guidato dal computer. Il gioco è diviso in due parti con quattro sport diversi in ciascuna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per partire

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

SPACE, CAPS, ENTER nuoto

SPACE, CAPS ginnastica

SPACE, CAPS canottaggio

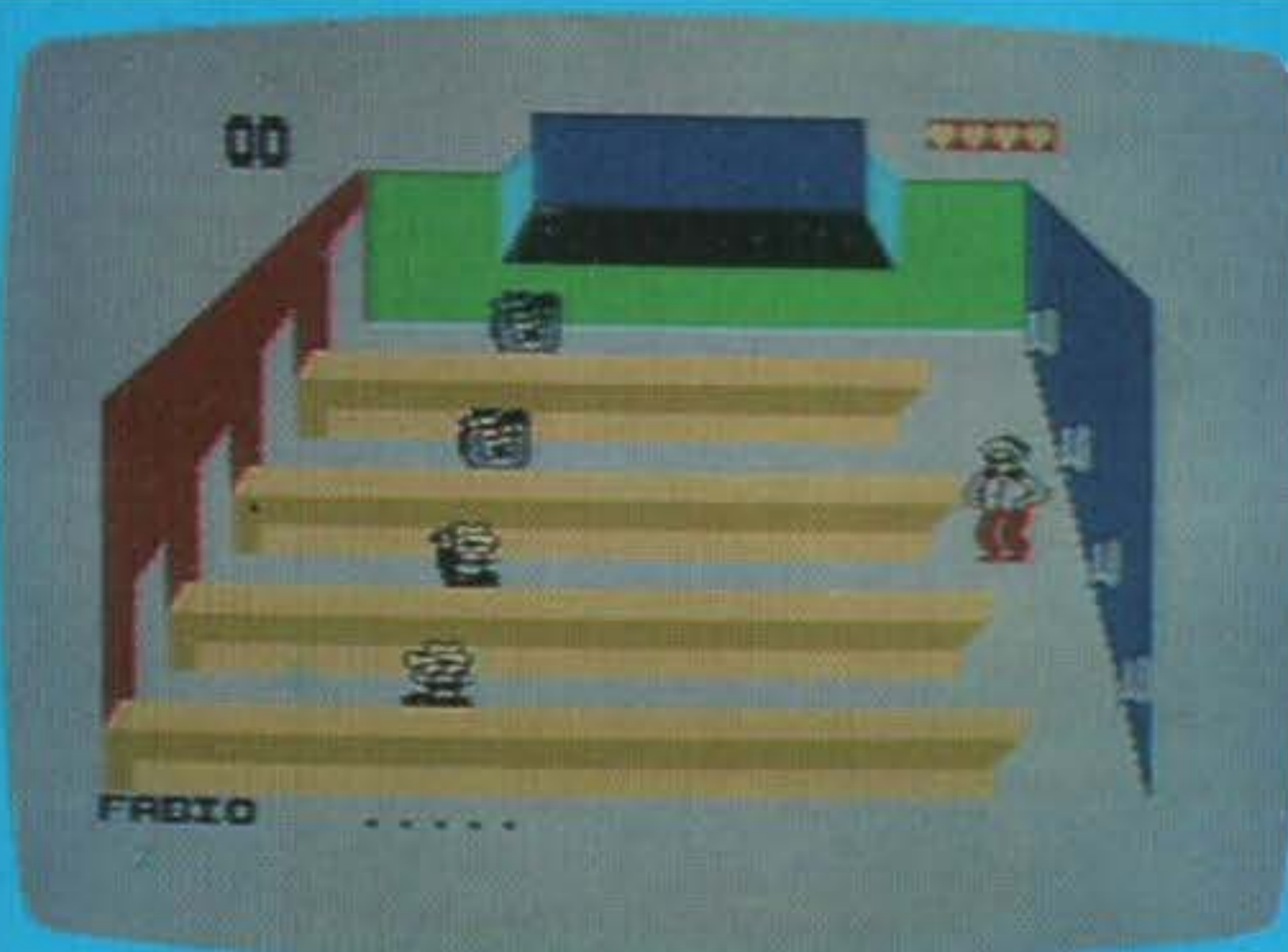
ENTER parallele

JETMOON



CBM 64

BARMAN



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Secondo le ultime scoperte sulla luna ci sono vari tipi di creature che divorano le pareti delle caverne sotterranee e il tuo compito consisterà nel catturare uno di loro per facilitarti il viaggio attraverso le miniere alla ricerca delle 8 chiavi della caverna contenente il monolita, oggetto della tua missione. Nel viaggiare sotto la superficie della luna dovrai essere molto avventuroso e ricordati che il tuo abbigliamento ti permetterà di saltellare liberamente ma se cadrai da troppo in alto sicuramente morirai. Inoltre in alcune delle caverne più profonde troverai delle correnti ascensionali che ti riporteranno alla superficie.

Ci troviamo in un bar nei pressi di piazza del Duomo, a Milano. Il barista deve servire tutti i clienti fornendo loro le bevute e riempiendo non troppo violentemente i bicchieri. Li lancia lungo il bancone stando attento a tener lontano i beoni dai bicchieri. Se i clienti si impadroniscono delle bottiglie le agitano e le mischiano facendo fare al barista un bagno di schiuma quando cerca di stapparle.

Istruzioni complete nel programma.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per partire

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

O sinistra

P destra

Q alto

A basso

SPACE fuoco

H stop

È IN EDICOLA!

**GOLDEN
PROGRAM**

18 GIOCHI

12 UTILITY

**2 TOTO
SISTEMI
PER DIVENTARE
MILIARDARI**

**1 CASSETTA VERGINE
PER IL FAI-DA-TE**

PER IL VOSTRO

**CBM
64**

L'OCCASIONE D'ORO

**PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...**

NEWS

NEWS

NEWS

CUMANA: CHE DISCHI

Dopo che la Opus ha lanciato sul mercato un interfaccia diskette per lo Spectrum Sinclair, questo tipo di dischetti è diventato, se non popolare, perlomeno rispettabile.

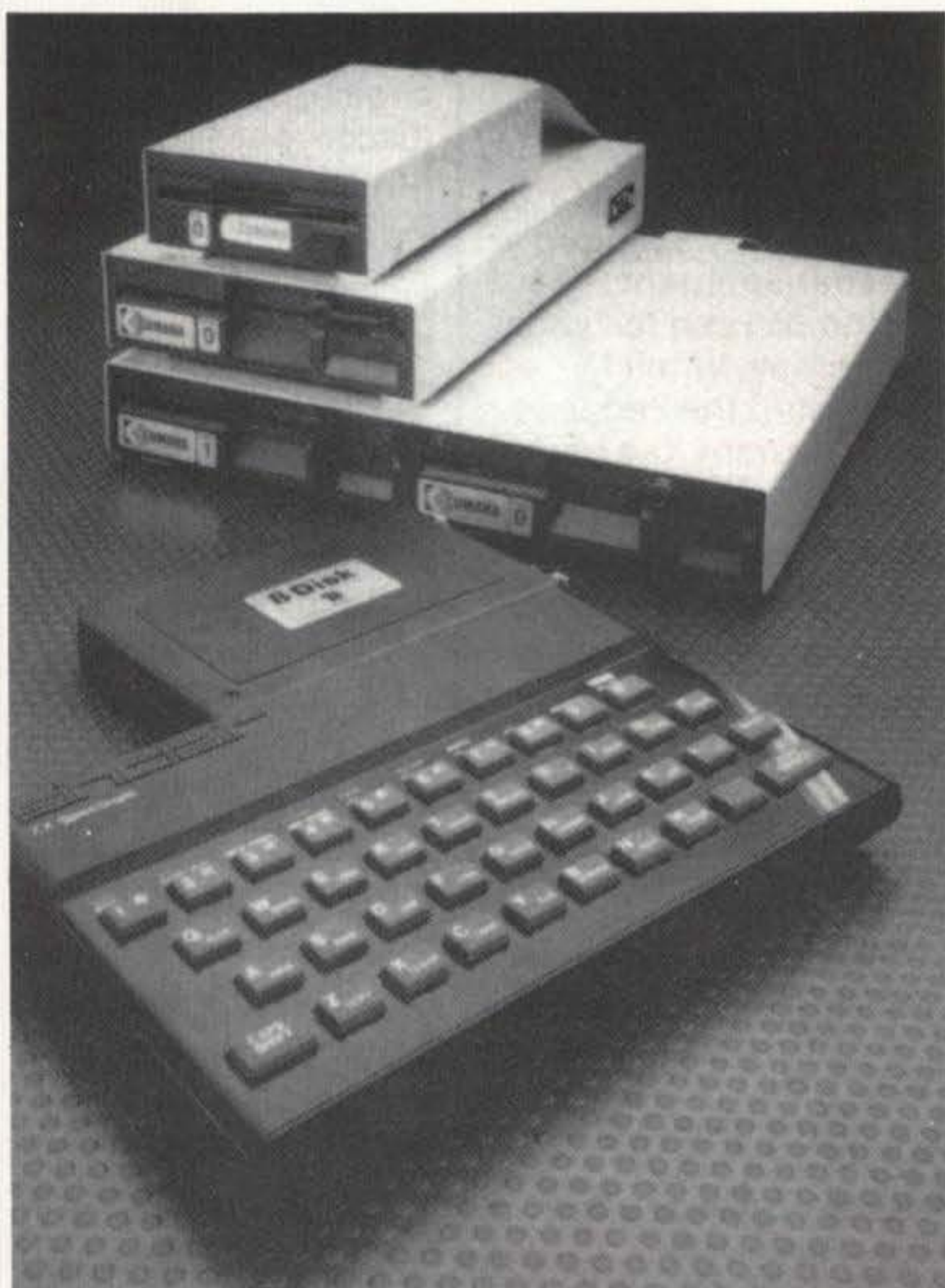
La Cumana — fino ad ora nota soprattutto per i propri disk drive BBC — ha ora prodotto un interfaccia che al prezzo di circa cento sterline collega lo Spectrum alle normali unità da tre pollici e mezzo e da cinque pollici e un quarto.

La Kempston — la regina dei joystick — ha invece presentato un interfaccia dischetti che — a un prezzo praticamente uguale — funziona con qualsiasi disk drive BBC. Insomma, ognuno per sé e Dio per tutti — ma possibile che a nessuno venga la brillante idea di mettersi una buona volta a tavolino per stabilire uno standard comune per i dischetti?

La Kempston ha anche annunciato un in-

terfaccia dischetti QL che — come parecchie altre — sarà compatibile col QDOS (ma ci piacerebbe sapere se tutti questi sistemi operativi scritti da Tony Tebby sono compatibili l'uno con l'altro). Questa unità costerà sulle centotrenta sterline.

Per ulteriori notizie sulle unità Kempston, tra cui un interfaccia stampante QL Centronics, telefonare allo 0234/856633. La Cumana risponde invece allo 0483/503121.



CHEETAH MARKETING: PER CONNETTERE LO SPECTRUM

La Cheetah Marketing continua nella propria politica di offrire ad un prezzo contenuto periferiche e prodotti di ottima qualità per il computer domestico lanciando una linea di prodotti destinata ad arricchire le prestazioni dei micro più diffusi. Il cavo estensione Spectrum della Cheetah estende l'ingresso utente posteriore

dello Spectrum e dello Spectrum Plus permettendo all'utente di interfacciare facilmente con il proprio sistema dei moduli ad inserimento. Il prezzo in Gran Bretagna è sulle otto sterline.

I piedini Hi-Stak si possono applicare immediatamente a una vasta gamma di computer domestici, tra i quali ZX81, Spectrum, New Brain, Vic, TRS ecc. I piedini permettono di dare alla tastiera l'inclinazione ottimale, migliorando così l'accesso dell'utente ai tasti. Ciascuna coppia di piedini costa oltre Manica circa tre sterline.

L'adattatore di antenna a due vie della Cheetah pone fine alla seccatura di togliere e inserire dei cavi ogni volta che il televisore viene usato come display per il computer domestico. Questo adattatore ha il pregio di riunire antenna TV, computer domestico e TV/monitor permanentemente: basterà poi un unico interruttore per consentire all'utente di scegliere in che modo usare il televisore. L'adattatore di antenna a due vie costa a Londra sulle due sterline e mezzo.

L'estensione antenna della Cheetah è un cavo di prolunga di circa sette metri che può collegare qualsiasi computer domestico a una normale TV o unità monitor permettendo di situare il computer alla distanza preferita dallo schermo. Il cavo d'estensione antenna è in vendita in Gran Bretagna a una sterlina e mezza.

Per informazioni, rivolgersi a Londra, allo 01-833 4909.



ANCHE I 64 HANNO GLI OCCHI



Prodotto in America dalla Digital Vision, il package *Computereyes* è oggi distribuito in Gran Bretagna dalla Stem Computing di Dundee, che lo ha adattato in modo che possa funzionare col sistema televisivo PAL invece che col sistema americano NSTC.

Il *Computereyes* viene presentato come un "sistema d'acquisizione video" per il Commodore 64. Ciò significa che grazie ad esso si può produrre sul proprio schermo un display di grafica ad alta risoluzione a partire da una fonte video, come ad esempio una telecamera, un videodisco o un videoregistratore (proprio come quello che usate per registrare *Dallas!*).

Il package completo costa la bellezza di 140 sterline circa e comprende il modulo interfaccia, il cavo di collegamento, il dischetto contenente il software di controllo e di digitizzazione e un manuale di istruzioni piuttosto voluminoso.

Il *Computereyes* collega la vostra fonte video all'ingresso utente del 64. Bastano meno di sei secondi per acquisire un'immagine, i cui colori vengono trasformati in sfumature di grigio.

Il prodotto finito si può ovviamente riversare alla stampante oppure memorizzare su dischetto usando la routine di "image packing" per risparmiare spazio e accelerare il load e save.

Per ulteriori informazioni, la Stem Computing risponde allo 0382/65113.

NEWS

NEWS

NEWS

QUICK DATA DRIVE

Sapete come si fa a distinguere un utente Commodore? È un tipo paziente. Per forza,

visto che sia il disk drive che il datassette Commodore sono famigerati per la loro lentezza! Dopo aver donato agli utenti Spectrum la Rotronics Wafadrive, la Dean Electronics ha adattato al Commodore la medesima tecnologia. Si tratta di un'unità monodrive che basta inserire nell'ingresso cassette. Il prezzo è sulle cento sterline.

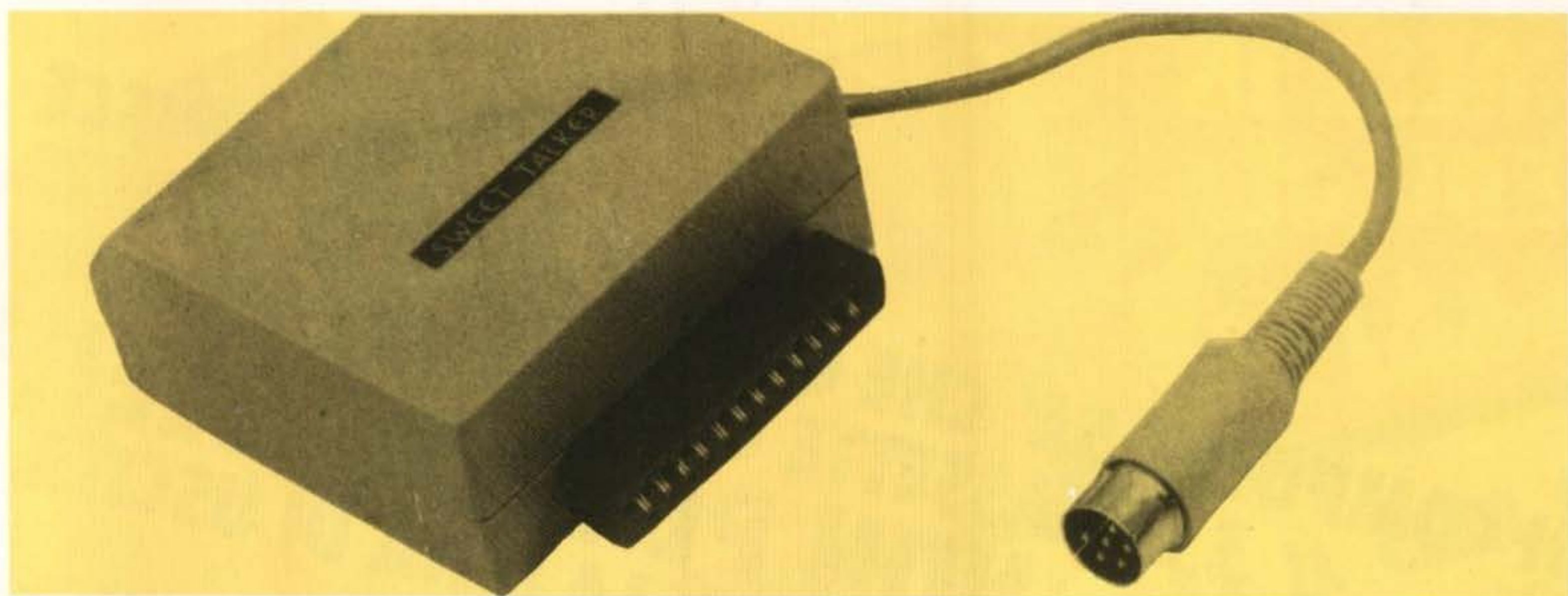
Il sistema viene caricato inserendo il wafer di sistema, premendo il tasto Shift/Run e poi premendo un pulsante rosso sul drive. In questo modo si carica un breve programma alla normale velocità delle cassette. Questo programma poi si autoesegue, predisponendo il sistema a wafer. Esso carica anche alcune utilità nel Ram dietro al Kernel, rendendo così disponibile tutto il Ram utente del C64.

Il punto debole del drive è forse il sistema operativo. Ci sono dei comandi per il trasferimento dei programmi dal wafer alla cassetta al dischetto o a un secondo wafer drive, ma non ci sono file per i comandi, per ridenominare o per duplicare. Sembra che sia già stato messo in cantiere un sistema operativo in grado di correggere questi inconvenienti, e fra tre o quattro mesi dovrebbe essere in vendita sotto forma di software di miglioria.

Ad ogni modo, questo data drive risulta superiore al drive Commodore per parecchie ragioni: è più economico e più rapido, e inoltre offre una maggiore sicurezza alle case di software grazie al sistema a due velocità dei wafer.

Quick Data Drive.





UNA VOCE SUADENTE LO SWEET TALKER

Per chi già conosce i sintetizzatori di voce e il loro funzionamento, lo Sweet Talker della Cheetah non presenterà certo alcuna sorpresa — ma ciò che è davvero sorprendente è il suo prezzo contenuto.

L'ultimo contributo della Cheetah allo hardware per il 64 è esteriormente uguale all'interfaccia joystick infrarosso Rat, ossia una specie di cartuccia che si inserisce dietro il 64, con un cavetto che si inserisce nell'ingresso audiovisivi in modo che l'output in voce esca dal proprio televisore o dall'altoparlante del monitor.

La voce dello Sweet Talker è molto simile a quella degli altri sistemi analoghi. Quindi non molto realistica, poiché non è possibile conferirle delle inflessioni. Tuttavia, i suoni gutturali dei sintetizzatori di voce hanno un fascino tutto proprio, quindi non ci si può lamentare.

Come parecchie altre unità analoghe, lo Sweet Talker funziona sulla base di un sistema di allofoni: un suono generato dal chip SID viene filtrato, e il filtro stesso viene modulato in modo da produrre una delle sessanta (più o meno) componenti essenziali della lingua inglese. Grazie agli appositi programmi, questi allofoni possono venire combinati in qualsiasi parola si desideri: è un metodo certamente migliore di quello del vocabolario prestabilito, anche se va a scapito della intelligibilità.

Purtroppo, lo Sweet Talker non è di facile

impiego. Per prima cosa, il software di controllo non è nel Rom: occorre digitarlo, oppure caricarlo dalla cassetta acclusa. In secondo luogo, lo Sweet Talker non dispone di alcuna routine di interpretazione: non si possono digitare parole o semplici lettere, ma occorre digitare intere stringhe di numeri.

Il manuale fornisce i codici di ogni allofono e spiega come scrivere dai programmi in Basic. Ad esempio, per far dire "Cheetah" allo Sweet Talker, bisognerebbe usare IO DATA 50, 19, 13, 15, 15, 0, -1. Questi sono i codici degli allofoni CH, IY, TT, A, A, pausa, fine. È un bel guaio doversi cercare il codice di ogni allofono, e ciò non fa che sottolineare la praticità di sistemi concorrenti come il Currah Speech 64 della DK' Tronics, che ha un interprete linguaggio in ROM e può cimentarsi con qualsiasi parola vogliate digitare.

La facciata B del nastro accluso allo Sweet Talker è un programma dimostrativo che insegna a incorporare la voce dell'unità nei propri programmi in Basic. Ma non si fa tuttavia cenno all'uso del codice macchina.

Ciò che lo Sweet Talker ha da offrire sono delle funzioni assolutamente basilari, e poiché sembra che le software house siano rimaste fredde nei confronti di questa unità, si corre il rischio di acquistare un "peso morto". Chi però desidera soltanto un'introduzione senza fronzoli al mondo della sintesi di voce, scoprirà certamente che lo Sweet Talker ha qualcosa da dire. Lo Sweet Talker è prodotto dalla Cheetah Marketing, 24 Ray Street Londra ECl, tel. 01-833 4909, e costa in Gran Bretagna circa 25 sterline.

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA**



**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 17 - in edicola il 2 ottobre**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48
N. 11 - in edicola il 2 ottobre**



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 6 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 11 - in edicola il 12 ottobre

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 3 - in edicola
il 12 ottobre

CARICATE...

MIRATE... FUOCO!

Credo si possa ormai affermare con sicurezza che la maggioranza degli utenti Commodore usa il joystick sia per giocare che per disegnare. Personalmente, non mi servo molto spesso del joystick, quindi ho deciso di acquistare il modello più economico sul mercato: ho così comprato il modello CI311 della Commodore, che ho aggiunto al modello CX40 della Atari che già possedevo.

Ho purtroppo scoperto che il CI311 non regge alle sollecitazioni violente e ripetute: d'accordo che costa poco ma quando si è costretti a gettarne via due o tre è una bella perdita di tempo e di denaro! Il modello CX40 della Atari — compatibile con le macchine della Commodore — presenta problemi analoghi.

Se possedete uno di questi modelli — o entrambi — saprete già di cosa sto parlando: il pulsante di fuoco che non funziona più, la manopola che non si sposta più in una o più direzioni, il personaggio che si sposta in una direzione sola ed è incontrollabile. Esteriormente, il joystick sembra perfetto: vale la pena di smontarlo? Ebbene sì: ne vale la pena.

Da quando l'ho comprato, ho già riparato tre volte il mio CI311: per farlo saranno sufficienti due cacciaviti di piccole dimensioni (uno normale e uno a stella) e quindici minuti di tempo.

Capovolgete il joystick, togliete le quattro viti a stella e il fondo. Prima di procedere, esaminate accuratamente l'interno: in questo modo, al momento di rimontare il tutto rimetterete ogni pezzo al posto giusto.

Rimosso il fondo, vi troverete sotto gli occhi una piccola piastra collegata a sei fili. Assicuratevi che siano tutti collegati, poiché il colpevole del difetto potrebbe essere un semplice filo staccato. Nel caso che due o più fili debbano staccarsi, annotatevi accuratamente il colore e la posizione di ciascun filo. Togliete la piastra e rovesciatela. Osservate e ricordate le posizioni all'interno della manopola del pulsante rosso di fuoco, della molla e della rotella di plastica trasparente.

Osservate ora la piastra (fig. 1): essa è formata da cinque tripodi metallici con relativi tracciati che conducono ai fili. La piastra è ricoperta da un nastro plastico isolante che mantiene in posizione i tripodi. È un componente genialmente semplice e producibile a basso costo, come si può vedere nella fig. 2.

Nella fig. 2A si osserva chiaramente che i "piedi" di ciascun tripode stanno sul tracciato esterno, mentre il suo centro sta sopra un tracciato interno. Ciascun tracciato esterno ha un voltaggio di 4,5, mentre ciascun tracciato interno è a voltaggio zero. Sforzando l'impugnatura del joystick in direzione di un dato tripode, quest'ultimo si abbassa e causa un corto tra tracciato interno ed esterno, facendo così in modo che il personaggio sullo schermo si sposti in quella data direzione.

Ed eccoci così al nocciolo del problema: molto probabilmente uno o più tripodi sono stati appiattiti facendo un uso eccessivo del joystick. Nelle figure 2B e 2C si può osservare come non occorra molta forza per danneggiare i tripodi.

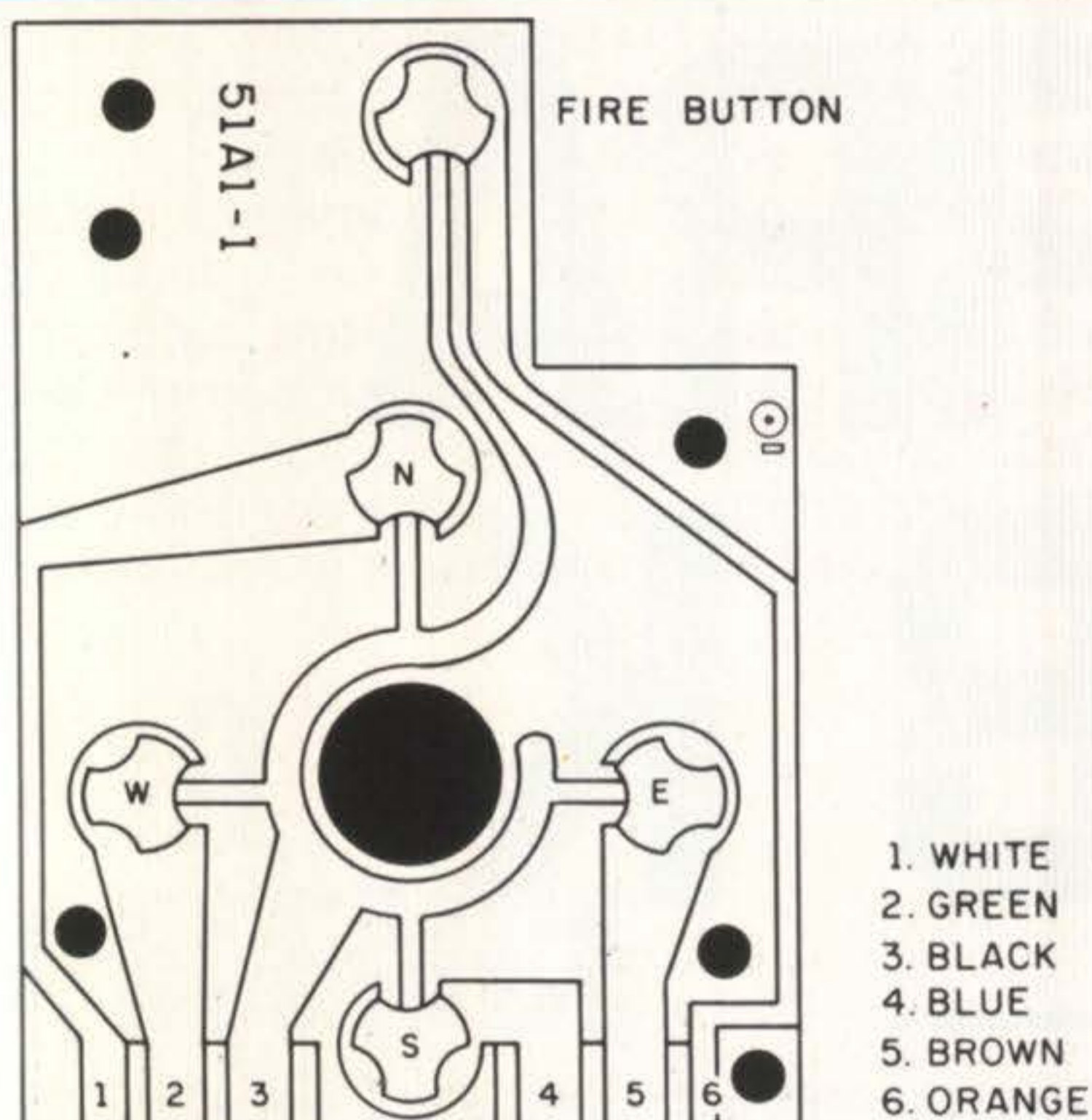


Fig. 1

Fig. 1 "A grandezza naturale: la piastra, i tripodi, i tracciati e la disposizione dei fili". Sopra: "Pulsante di fuoco". Sotto: "1. Bianco 2. Verde 3. Nero 4. Blu 5. Marrone 6. Arancione".

Fig. 2A, B e C: "A: spaccato di un tripode con relativi tracciati. B: un tripode normale sul tracciato. C: un tripode appiattito".

Fig. 3: "Riparazione di un tripode appiattito".

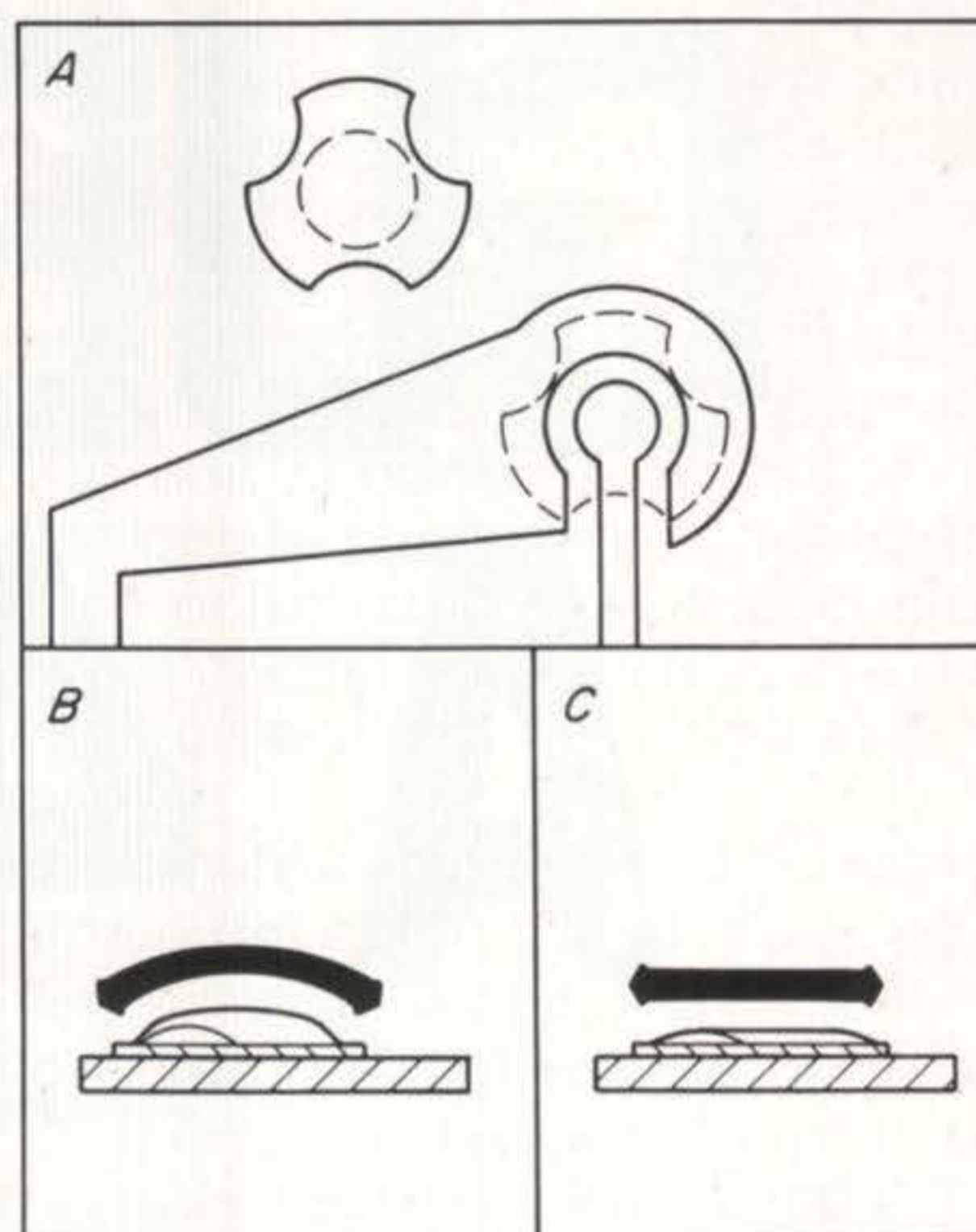


Fig. 2A, B e C

Individuate il tripode appiattito (ad esempio: se non riuscite più a sparare, si tratta del tripode posto sotto il pulsante di fuoco, se non riuscite a spostarvi a sinistra è il tripode di sinistra, e così via). Badando a non graffiare i tracciati, inserite la punta del cacciavite piatto sotto il nastro isolante del bordo della piastra più vicino al tripode in questione. Giungete sotto il tripode con la punta del cacciavite e poi — tenendo premuto il nastro circostante — sollevate il tripode dal contatto ruotando delicatamente il cacciavite, come nella fig. 3. In questo modo il tripode dovrebbe arcuarsi, così che i suoi piedi tocchino il tracciato mentre il suo centro è invece lievemente sollevato (fig. 2B).

Dopo esservi assicurati che il tripode abbia assunto una forma convessa, togliete il cacciavite e premete il nastro fino a farlo aderire di nuovo. Accertatevi che tutto sia a posto e rimontate il joystick, ripetendo all'inverso le operazioni necessarie a smontarlo.

Ecco tutto. Se avete badato di non graffiare i tracciati e di non lasciare fili staccati, il vostro joystick tornerà come nuovo. Il CX40 Atari ha una struttura interna analoga, quindi potrete seguire la medesima procedura. Se poi vi capitasse di rendere del tutto inutilizzabile un joystick, non gettatelo via: mettetelo da parte e cannibalizzate le parti.

Cristina Barigazzi

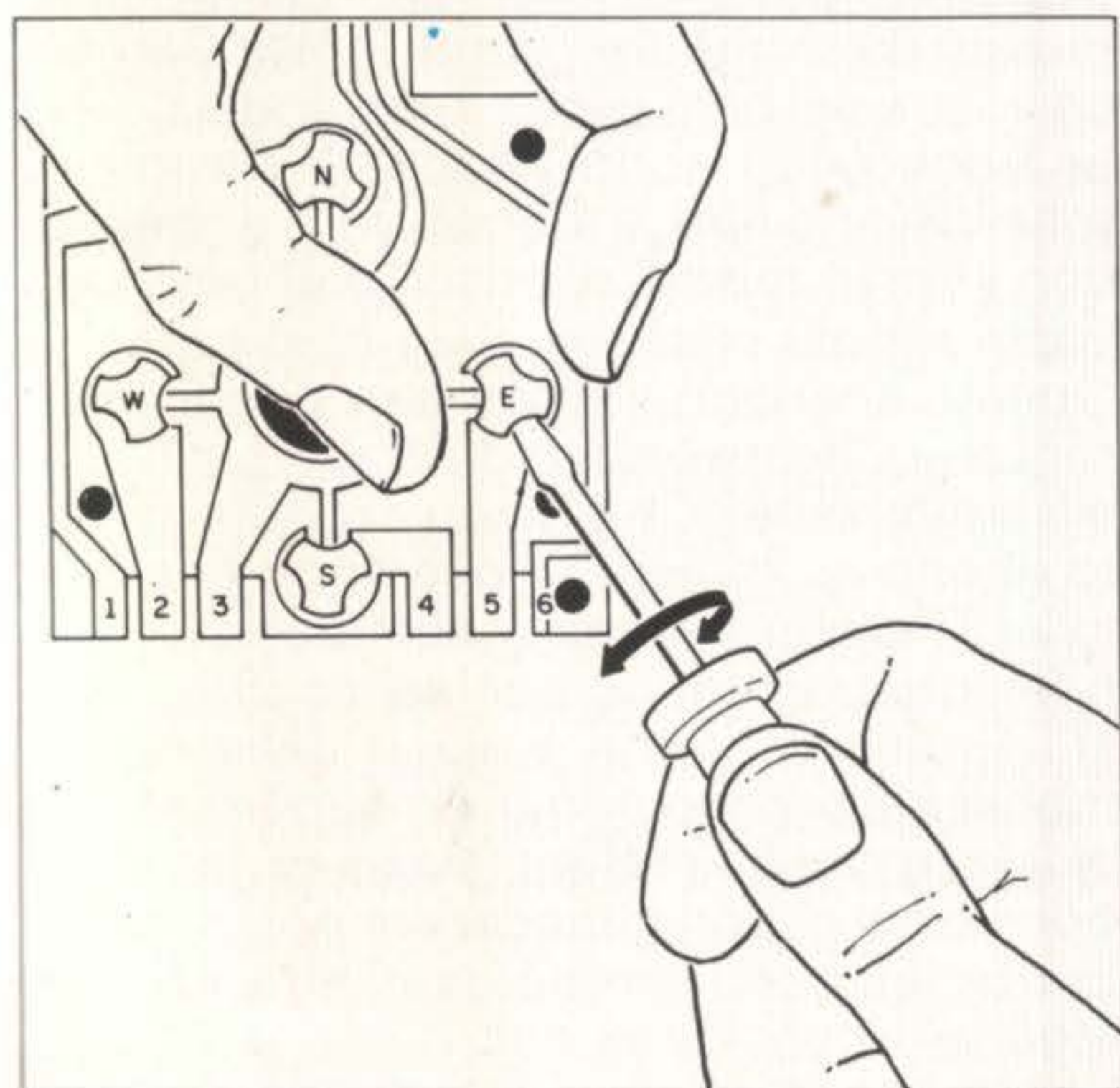


Fig. 3

GUERRA A 48 K

THERMONUCLEAR WAR

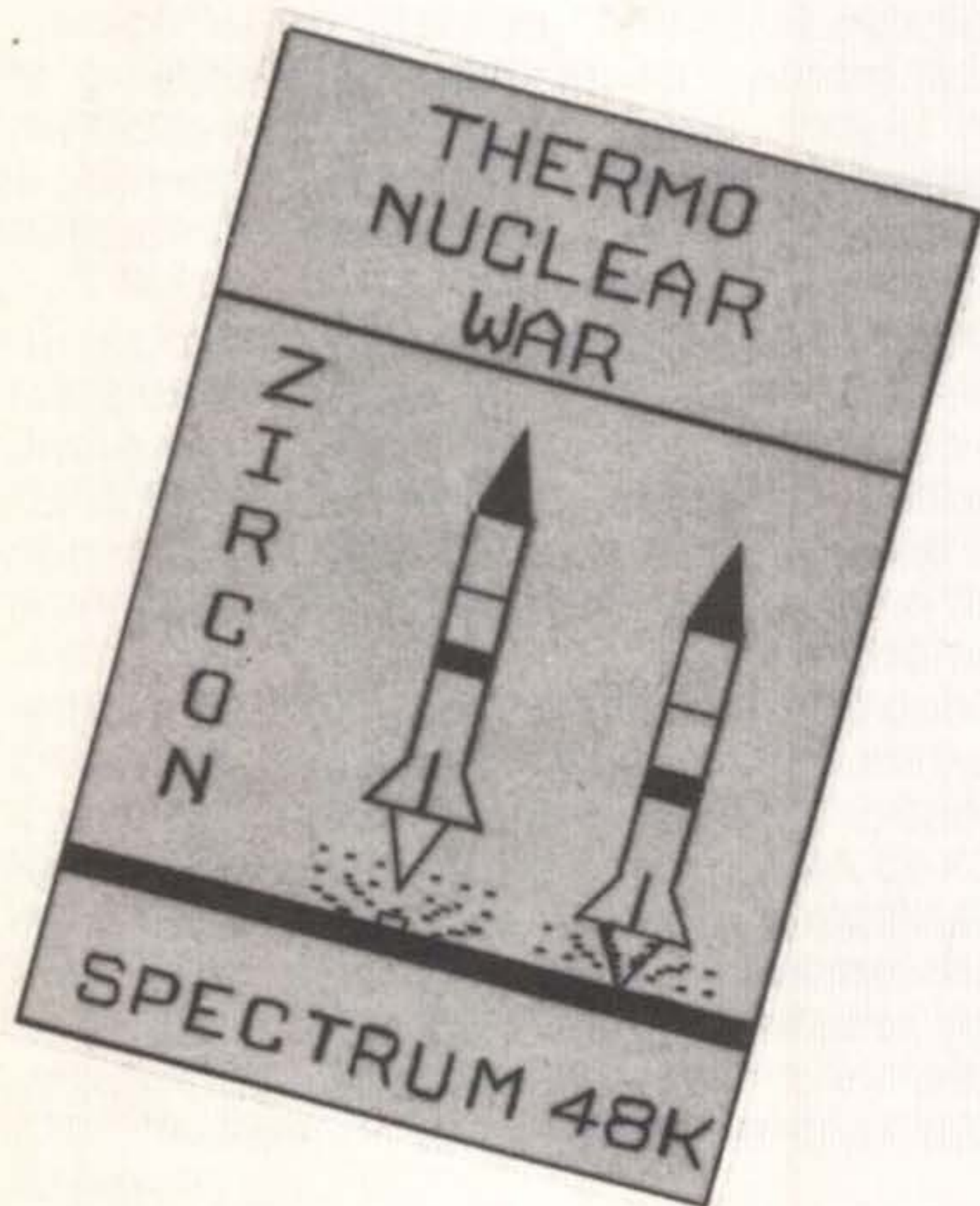
Be', bisognava aspettarselo: dopo **Raid Over Moscow** era inevitabile che uscisse anche un **Thermonuclear War** (edito in linguaggio Basic dalla Zircon Software, richiede 48K di memoria).

Purtroppo (o sarebbe meglio dire per fortuna) questo patetico programmino non è all'altezza della sfacciataggine del proprio titolo, e in termini di giocabilità non è nep-

pure lontanamente paragonabile al succitato **Raid Over Moscow**. Anche se è molto improbabile che troviate una copia di questo gioco, il mio consiglio è di non comprarlo.

Il gioco vi mette nei panni di un amatore che riesce ad avere accesso al computer del comando aereo strategico della NATO, e che si trova a dover difendere la NATO da un attacco nucleare. Ciò che non risulta chiaro è se questo attacco provenga effettivamente dalla Russia o se invece sia simulato dal computer, come in **War Games**. Le vostre sei basi (Greenham, Essex, White Rock ecc.) sono attaccate da missili russi di vario tipo, e tocca a voi, I) abbatterli con i vostri missili difensivi e II) lanciare i vostri missili offensivi sulle basi russe. Questo scenario solleva non pochi interrogativi. Che ne è stato del trattato sui missili antimissile? Che Nixon ci abbia mentito anche su questo? Dove sono i satelliti killer? Perché mai i russi attaccano Greenham, quando sanno benissimo che i missili Cruise vengono lanciati dalle rampe mobili nel parcheggio di un supermercato di Liverpool? Perché i russi ci fanno la gentilezza di non attaccare le nostre città? E noi, invece, perché non attacchiamo Mosca, Novosibirsk ecc.?

Lasciando pure stare questi interrogativi, ciò che personalmente non riesco a spie-



garmi è: che senso ha un gioco di missili senza grafica? Immaginatevi una versione semplicatissima di **Missile Command** senza immagini: siamo ben lontani da **War Games!**

Non solo, ma il gioco è interamente in Basic e presenta due errori di scrittura sullo schermo di caricamento. Nel complesso, un gioco deprimente. Se anche siete appassionati di guerre nucleari, lasciate perdere.

AIR DEFENCE

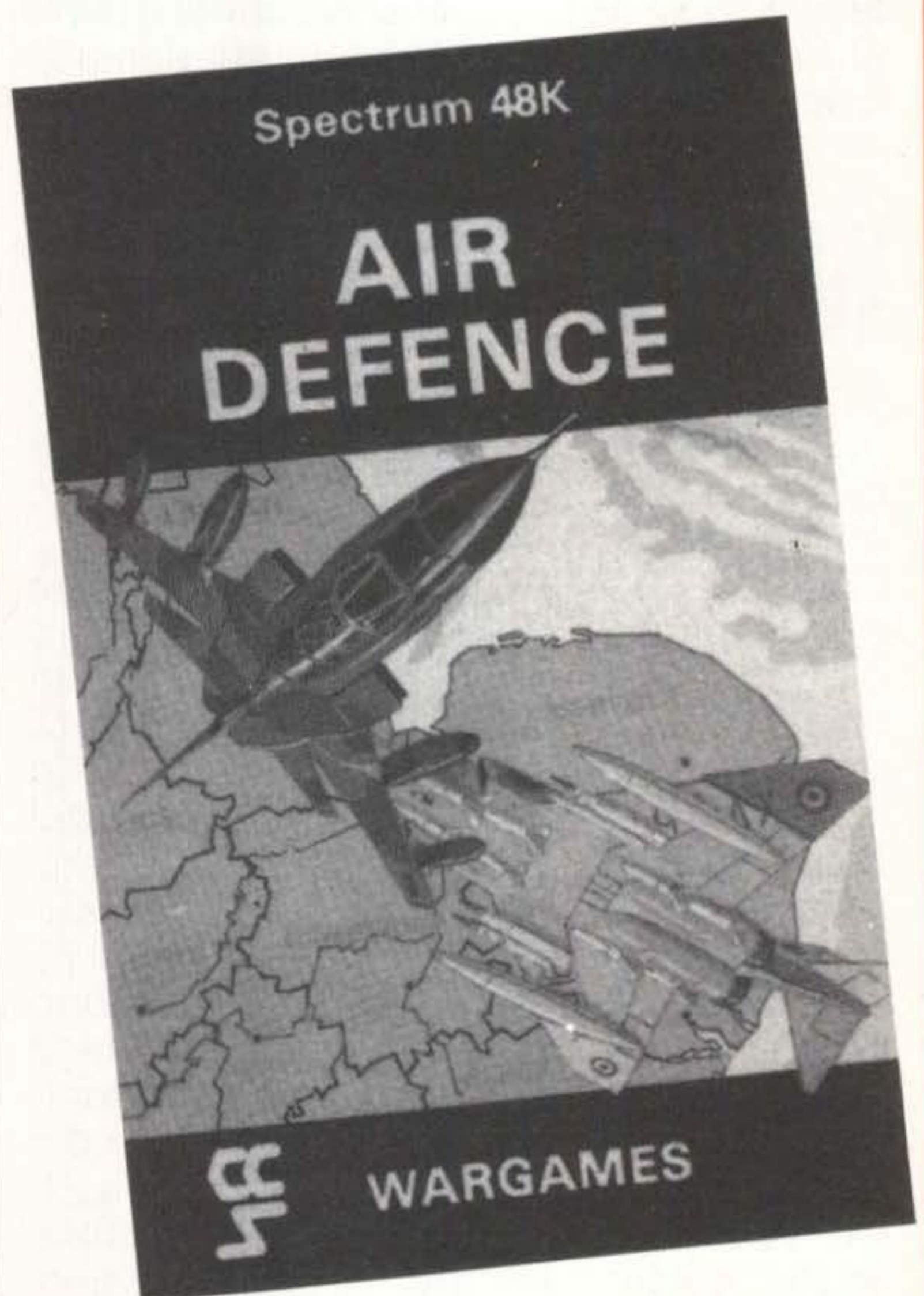
Air Defence è un gioco di guerra non nucleare, poiché i bersagli bombardati ricompaiono dopo un dato numero di partite, e non c'è scritto da nessuna parte che una partita debba durare trent'anni!

Siete incaricati di difendere dieci obiettivi (sei aeroporti, una stazione radar, una installazione navale, una fabbrica e il vostro stesso quartier generale). I vostri aerei fanno capo ai sei aeroporti, ma anche tutti gli altri obiettivi sono importanti: il radar serve a individuare gli aerei nemici, la fabbrica a rifornire d'armi i vostri aerei, la Marina ad assistervi con i suoi missili. Se perdetevi il quartier generale, perdetevi la partita. Il nemico invierà venti missioni di bombardamento a distruggere degli obiettivi specifici, e voi per difenderli avrete dieci squadriglie di caccia, assistite da due aerocisterne e da due AWAC (radar aviotrasportati). Pur mandando in avanscoperta gli AWAC, la vostra copertura radar non basta a tenere sotto controllo tutta la mappa, e quindi non potete vedere tutti i bombardieri che vi stanno venendo incontro, fino a che non sono proprio sopra la testa! I bombardieri sono scortati da formazioni di caccia, e vi occorrerà la superiorità numerica per respingerli entrambi. I vostri caccia hanno una scorta limitata di carburante, che esaurirete molto più in fretta se userete i postbruciatori per acquistare velocità: potete rifornirvi in volo o, se necessario, dovrete tornare alla base.

Anche le armi sono in quantità limitata, e quando siete a corto (di solito dopo tre o quattro scontri) la squadriglia dovrà tornare alla base per rifornirsi (ci vogliono di so-

lito due o tre giri del gioco per raggiungere la base, e altri quattro per il rifornimento vero e proprio). Tutti i bombardieri non abbattuti si rifaranno vivi in seguito con un nuovo carico di bombe. Ciascuna squadriglia di caccia è composta di dodici aerei: quelli che vengono abbattuti negli scontri non si possono sostituire. Ciò significa che le successive ondate di bombardieri potrebbero essere accompagnate da più caccia di quelli a vostra disposizione, e quindi che abatterli sarà un bel problema.

Già piuttosto complicato, il processo decisionale del gioco è reso molto più emozionante dal fatto che si svolge in tempo reale: bisogna scegliere le proprie opzioni su un menu che viene mostrato soltanto per cinque secondi circa. È possibile interrompere il gioco per una "pausa di riflessione", ma per ogni pausa ci vuole circa mezzo secondo: dato che in ogni giro si fanno soltanto dalle otto alle dieci mosse, in certe fasi del gioco può essere decisamente svantaggioso sprecare una di queste mosse per una pausa.



Una volta prescelta una linea di azione sul menu, ad esempio 'Assegnare', l'orologio si ferma mentre scegliete una data squadriglia, le assegnate una data missione e decidete se usare o no i postbruciatori. Man mano che i vostri aerodromi vengono colpiti, dovrete disperdere le basi delle squadriglie, e così via. Una volta inviata ad intercettare i bombardieri, una squadriglia combatterà fino al successo o alla distruzione. Oppure fino a quando non cambierete i suoi ordini.

Si tratta di un gioco intricato, e di un ottimo esercizio a livello di tattica: le decisioni fulminee che bisogna prendere per sfruttare al massimo ogni 'go' (a turno col computer) compensano il numero relativamente limitato di unità con cui si gioca. Una sola lamentela (come al solito): CCS, vuoi finalmente farla finita con quelle orribili coordinate di mappa per la scelta della posizione? Credo che un cursore non sarebbe molto più costoso in termini di memoria, specie in questo gioco, che è in gran parte in codice macchina.

In conclusione: **Air Defence** non è al livello di **Nato Alert**, ma è un ottimo inizio per chi intenda accostarsi ai giochi di guerra in tempo reale. Scritto da Almart, richiede 48K di memoria.

NATO ALERT

Si tratta della simulazione di un conflitto non nucleare in Europa, applicabile a qualsiasi epoca anche se in questo caso è ambientato ai giorni nostri.

L'Europa è divisa in due blocchi, e le varie nazioni neutrali si alleano all'uno o all'altro blocco. Anche se questo può sembrare un po' troppo semplicistico, l'esperienza di due guerre mondiali ci insegna che, con le buone o con le cattive, gran parte dei paesi neutrali finisce con l'accodarsi all'una o all'altra potenza. Il continente europeo è suddiviso in 33 paesi e 12 mari (la sola URSS vale tre 'paesi') che appaiono su una mappa che occupa circa due terzi dello schermo. All'inizio del gioco si stabilisce l'obiettivo decidendo il numero dei paesi che si vogliono occupare (da 1 a 21) e il livello di difficoltà (da 1 a 5). È possibile anche giocare in due. Al primo livello,



sconfiggerne il computer è relativamente facile, ma al quinto livello è estremamente difficile. Sono riuscito a resistere per più di un'ora al livello cinque, ma al di sopra del livello tre non ho più vinto niente!

Come si può immaginare, è un gioco che richiede un bel po' di tempo, e quindi c'è una comoda opzione Save Game. Ed ecco la meccanica del gioco: a iniziare è sempre il sovietico (se giocate da soli, è sempre il computer a sostenere la parte del sovietico), che tende a sconvolgere l'attuale equilibrio territoriale conquistando subito quattro o cinque dei paesi più deboli, come ad esempio la Grecia o la Finlandia. Anche le navi sovietiche cominciano ad attaccare o a schierarsi.

Man mano che ciascuno dei vostri paesi/mari viene attaccato, vi viene mostrata una situazione che indica anche le perdite da entrambe le parti in termini di armate, flotte, divisioni aeree e fabbriche. Quando la situazione dell'attaccante segnala una superiorità militare di due a uno, egli occupa il paese. Quando è il vostro turno, vi vengono mostrati tutti i vostri paesi, e per ciascuno di essi dovete decidere una linea d'azione. Potete spostare le vostre armate, flotte ed aerei sui paesi adiacenti (gli aerei

si possono spostare di due paesi) oppure attaccare i paesi nemici alla vostra portata (ossia adiacenti alle armate e alle flotte, e a non oltre due paesi di distanza per gli aerei).

Gli aerei possono mettere fuori combattimento due armate. Anche se teoricamente tutte le armate hanno uguale potenza, le armate attaccanti le buscano più di quelle in difesa, a meno che il loro numero non sia soverchiante (credo che la proporzione sia di due a uno).

Dopo aver fatto la vostra mossa, dovete decidere cosa fare delle risorse del paese. Ciascun paese ha un livello di output determinato dal numero delle fabbriche che possiede. Bisogna usare i punti di output per costruire altre armi (armate, aerei, navi) oppure altre fabbriche.

Ciascuna fabbrica ha un output di quattro punti: un'armata costa un punto, un aereo tre, una nave due e una fabbrica quattro.

Ciò significa che ci vuole un bel po' di acume strategico: a ciascun giro si può costruire un solo tipo di unità per paese. Ad esempio, all'inizio del gioco, quando ciascun paese ha una sola fabbrica, è molto dispersivo costruire degli aerei, ma è proprio in questo momento che ne avete bisogno per distruggere le fabbriche nemiche e contenere la superiorità numerica del nemico. Bisogna inoltre scegliere se distruggere il potenziale produttivo del nemico o se catturarlo intatto in modo di usarlo a proprio vantaggio.

Ciascun paese ha un massimo di cinque fabbriche, ed è ovvio che si tenda a concentrare la capacità produttiva nei paesi più protetti — come ad esempio l'Irlanda e il Portogallo — per non facilitare l'opera del nemico. L'atmosfera del gioco è data proprio dal fatto che emergono chiaramente i problemi legati alle difficoltà di rifornimento e agli spostamenti militari.

Nato Alert è un gioco di strategia che tiene conto degli aspetti globali della guerra e della dimensione logistica delle lunghe campagne. Da questo punto di vista è ottimo, ma manca di realismo in alcuni importanti settori: non tiene conto degli eventi casuali, come ad esempio il tempo (che ha respinto ogni tentativo di invasione della Russia), e le distanze geografiche diventano prive di senso in quanto ci si sposta di capitale in capitale. Alcune reazioni del gioco, inoltre, sono molto lente: quando ad esempio si porta il cursore sul punto in cui si vuole attaccare, sembra che ci vogliono quasi dieci secondi per quadretto. Sarebbe poi stato bello avere un po' più di flessibilità sui centri dell'Impero, come in **Apocalypse**. Si tratta di un problema teorico ma molto impegnativo, che si potrebbe risolvere con un nastro supplementare di scenario. I giochi della CCS stanno decisamente migliorando.

In conclusione, **Nato Alert** (che richiede 48K di memoria) ci dà finalmente un gioco di guerra non nucleare in Europa — ed è davvero un ottimo gioco.



VITA DI CLUB

COME GESTIRE UN PROGRAM CLUB (parte prima)

Cari amici e soprattutto cari manager in questa prima parte dei nostri consigli vogliamo insegnarvi la corretta gestione di un club di computermaniaci. Forse alcune parti di quanto vi diremo potranno sembrarvi un tantino noiose ma sappiate che quanto potrete imparare da un club vi potrà in futuro essere molto utile quando sarete più grandicelli. La vita, infatti, è solo una questione di metodo!

Diciamo innanzitutto che un gruppo di soci, un club, è un insieme di ragazzi o adulti che possiedono lo stesso computer e si incontrano per scambiarsi informazioni e software. I gruppi-utenti sono utili e vantaggiosi.

Un club può offrire tanti o pochi servizi, a seconda del grado di coinvolgimento dei membri. Occorre che parecchia gente si dia da fare, se non si vuole che il peso di mandare avanti il gruppo ricada sulle spalle di una persona sola. Un buon gruppo offrirà un pool tale di intelligenze e d'esperienze che si troverà la soluzione a praticamente ogni problema legato al computer.

Entrando a far parte di un club si potrà

godere di parecchi vantaggi, tra i quali: la possibilità di scambi poco costosi di software; un aiuto concreto nella risoluzione di tutti i problemi di computer; uno scambio di idee su tutto lo hardware e il software; corsi di programmazione in Basic e in linguaggio macchina; laboratori sulla grafica o sulla musica; sconti e offerte speciali da parte dei rivenditori locali di software; un luogo per la compra-vendita di software e materiale usato; un luogo per reclamizzare i servizi offerti dai membri nel campo dei computer; sconti sugli acquisti collettivi di software e di accessori; consigli sui migliori rivenditori e servizi d'assistenza della zona.

Al di là di tutti questi vantaggi materiali, il più valido motivo di iscriversi a un club resta la possibilità di trovare altre persone desiderose di uno scambio di idee sui computer.

Un club deve passare attraverso due fasi, quella del lancio e quella del consolidamento. Per lanciare un gruppo occorre stabilire il luogo e l'ora della prima riunione, stabilire alcune finalità di base sulle quali il gruppo si possa

dare un'organizzazione permanente. Nella fase del consolidamento si assegnano le cariche sociali, si stabiliscono degli obiettivi e si elaborano iniziative per dare coesione ai membri e dare pubblicità al gruppo.

Il luogo in cui il club si riunirà per la prima volta non è importante, ciò che importa è che non costi una fortuna: riunitevi quindi in una biblioteca, una casa o una scuola. Attenzione al numero degli invitati, che saranno tra un minimo di 25 e un massimo di 50. Parecchi club si riuniscono nei negozi di computer, ma non è detto che ne troviate uno con la capienza necessaria. Stabilite il giorno e l'ora della riunione tenendo conto delle esigenze dei partecipanti, e quindi evitando soprattutto le ore lavorative e i weekend.

Stabiliti il giorno e l'ora, sarete pronti a farvi conoscere dal mondo. Preparate un manifesto contenente il chi (utenti di quale computer), cosa (riunione), perché (per fondare un club), quando (giorno e ora) e dove (il luogo). Se possibile, fornite anche i numeri di telefono di una o più persone in grado di illustrare l'iniziativa ai curiosi.

Per realizzare il manifesto potete servirvi di un pennarello su normale carta extra strong, di un ciclostile oppure degli alfabeti a ricalco in vendita nelle cartolerie. Fate poi fotocopiare il manifesto in parecchie copie, conservando lo scontrino fiscale con il quale chiederete in seguito al club il rimborso della spesa così sostenuta.

Affiggerete i manifesti dappertutto: le università, i negozi di computer, le scuole, i rivenditori di software e i reparti informatica dei grandi magazzini sono tutti ottimi posti. Prima però di affiggere i manifesti, chiedete il permesso dei proprietari o dei responsabili dei luoghi prescelti, che saranno solitamente felici di concedervelo. Non appena tenutasi la prima riunione, non dimenticate di andare a staccare i ma-

nifesti: darete così una dimostrazione di efficienza e cortesia che non potrà non giovare all'immagine del vostro club.

Date dei manifesti ai vostri amici perché li esponano nelle bacheche delle aziende, distribuiteli alle biblioteche e alle chiese. I soli limiti alla vostra opera di informazioni sono le vostre forze e il tempo libero che avete a disposizione. Sfruttate al massimo ogni occasione di pubblicità gratuita. Gran parte dei quotidiani e delle stazioni radio e televisive locali ha una rubrica in cui vengono annunciate gratuitamente le riunioni delle varie associazioni.

Cercate qualcuno che abbia accesso alle bacheche computerizzate e chiedetegli di dare annuncio della vostra prima riunione. Nella vita di un gruppo, una delle attività fondamentali è proprio quella di dare notizia delle riunioni.

Per evitare che la prima riunione del club precipiti nel caos, stabilite alcuni punti fondamentali prima del gran giorno. Preparate un ordine del giorno e cercate d'esaurirlo nel più breve tempo possibile, in modo che i partecipanti abbiano modo di chiacchierare, di conoscersi e soprattutto di scambiarsi delle opinioni sui Commodore.

Le cose che dovrete assolutamente riuscire a fare sono le seguenti:

a) Stabilire il giorno, l'ora e il luogo della riunione successiva. Presentatevi alla prima riunione con una lista di luoghi e di date potenziali per le riunioni successive. Se possibile, cercate di dare alle riunioni una cadenza regolare: riunendovi sempre nello stesso posto e nella stessa giornata attirerete sempre nuovi curiosi e sarà anche più facile informare i soci.

b) Persuadete con le buone o le cattive alcuni membri ad entrare nel comitato direttivo, responsabile di stendere lo statuto e il regolamento. Ricordatevi sempre però di ridurre al minimo le for-

malità: il bello dei gruppi-utenti sta nella socializzazione e nello scambio di idee.

c) Create una cassa comune. Quasi subito il club avrà bisogno di denaro per fotocopiare le liste degli aderenti, per creare una biblioteca di cassette e dischi e per le spese postali. Senza soldi, il vostro club potrà fare ben poco per i suoi membri. Fate una colletta, oppure imponete una tassa d'iscrizione provvisoria.

d) Stabilite una modalità di comunicazione tra i membri. Poiché farlo da soli vi costerebbe troppo, trovate dei volontari che si impegnino a telefonare ai soci per ricordare loro le riunioni o altre manifestazioni. Una volta creata una cassa comune, potrete invece spedire ai soci un bollettino informativo periodico.

e) Fate passare un registro sul quale i soci scriveranno nome, cognome, indirizzo e numero di telefono, di quali periferiche dispongono e in quali attività vorrebbero impegnarsi in seno al gruppo. Queste informazioni vi aiuteranno a decidere quale tipo di software comprare per la biblioteca del club.

Ricordatevi in ogni caso che un club animato soltanto dall'entusiasmo di una o due persone finirà inevitabilmente per affondare. Rendetevi conto fin dall'inizio che il successo di un club dipende dall'attività di tutti i suoi membri, e quindi dall'entusiasmo e dall'impegno di tutti.

Teoricamente, per mantenere in piedi un club dovrebbe poter bastare l'entusiasmo dei membri, ma se però non c'è nessuno che incanali tale entusiasmo e si occupi dell'aspetto organizzativo, il gruppo finisce col dissolversi. I dirigenti eletti devono avere responsabilità limitate ma chiare. Di solito, proprio le riunioni più caotiche sono quelle che i soci trovano più divertenti.

I manager di un club devono essere cordiali e animati da spirito di servizio

nei confronti dei membri — e devono anche saper prendere le cose con spirito. Come manager del mio gruppo, ricevo a volte telefonate all'alba o di notte da soci che hanno dei problemi. Un manager non deve certo poter risolvere ogni problema, ma è importante che sia dotato di pazienza e di entusiasmo. A mio parere, per il funzionamento di un club sono indispensabili i seguenti personaggi:

Il presidente — presiede le riunioni, convoca il comitato direttivo, coordina e stimola l'attività degli altri dirigenti. Il vicepresidente — coordina gli acquisti collettivi e dirige la programmazione.

Il segretario — è il *trait d'union* con il mondo esterno, provvede alla corrispondenza e alla convocazione delle riunioni; idealmente, il numero di telefono del segretario dovrebbe diventare il numero di telefono ufficiale del gruppo.

Il tesoriere — raccoglie le tasse d'iscrizione e gestisce i fondi, tiene una semplice contabilità ed è responsabile di ogni oggetto appartenente al gruppo. Il bibliotecario — sovrintende all'acquisto e alla circolazione del software.

Troppi manager sono inutili, mentre invece può essere utilissimo istituire delle commissioni. La commissione iscritti può tenere aggiornata la lista dei soci, creare un database per inventariare il materiale disponibile e avvertire i membri di riunioni e altre manifestazioni. La commissione bollettino può vendere spazi pubblicitari, raccogliere articoli e recensioni nonché stampare, imbustare e spedire il bollettino stesso. La commissione biblioteca può fare copie del software e delle riviste e disciplinare l'uso del materiale in prestito. All'inizio, basterà una persona sola a gestire una commissione, ma altre persone potranno aggiungersi ad essa ove ve ne fosse il bisogno.

c. bar.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo Spectrum 48K (anno '84) + interfaccia 2 + 1 Joystick + numerosi fra giochi, riviste (circa 50) e 1 manuale "Alla scoperta dello ZX Spectrum" in italiano. Vendo a L. 350.000 (trattabili)

Ciapparelli Stefano - Via Barbaramelzi, 150 - Legnano - Tel. 440498

● Vendo ZX Spectrum 48K nuovo + "Alla scoperta dello ZX Spectrum" + il libro "Create giochi Arcade col vostro Spectrum" + "Programmabile Joystick Interfacce" + "Joystick Spectravideo" + 134 giochi a L. 430.000 trattabili. Fabrizio Fiume - Via Pasubio, 32 - Rovereto - Tel. 0464/21901

● Vendo cassetta con dieci giochi da scegliere a L. 10.000. I giochi sono: Atic Atac, Manic Miner, Sabre Wolf, Sottoterra, Tornado, W la scuola, Robot, e altri, pagamento contrassegno, telefonare a:

Paolo Raimondi - Via Gerenzano, 17 - 20020 Rescalda (MI) - Tel. 0331/577483

● Vendo cassetta per C.64 contenente 15 giochi tutti in Turbo Tape, tra cui: Zaxxon, Jungle Hunt, Defender, Cubert, Turbo Tape, ecc.

Il tutto a L. 15.000. Telefonare ore 12.30-19.30 a:

Ricceri Claudio - Via P. Nenni, 2 - 52028 Terranuova - Tel. 055/9738191

● Vendo e scambio giochi per il C.64 da scegliere fra: Buck Roger, Zaxxon, Poyan, Ruh Hunc 3ACH ecc. Possiedo alcuni fra i migliori. Il prezzo dei giochi parte da L. 500 l'uno, 15 giochi L. 6000. Gabriele Incardona - Via C. Ferrigni, 103 - Livorno - Tel. 850994

● Cerco il videogame "Rocky" (pugilato) per CBM 64 in cassetta a prezzo non esagerato.

Ferracin Alberto - Via Collalto, 18 - 36020 Solagna (VI) - Tel. 0424/816372

● Vendo programmi per C.64 su disk e cassetta. Su cassetta posseggo programmi introvabili, ad es. Summer Game II, Beach Head II, ecc. Telefonare o scrivere per contatti.

Purgato Salvatore - Corso Europa, 26 - S. Marcellino - Tel. 081/8121276

● Vendo per C.64: Exploding Fist (il karatè dei bar) a L. 12.000; Winter Games (Olimpiadi invernali) a L. 20.000; Beach Head II (Simulazione di guerra); Hot Wels (a L. 15.000); e tantissimi altri!!!

Telefonare dopo le 19.00
Alessandro Gironacci - Via Pietro Nenni, 4 - 63049 Roccafluvione - Tel. 0736/662173

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

● Vendo in Turbo bellissimi giochi per Commodore 64 (Soccer, Pitfall II, Decathlon, Pallacanestro e centinaia d'altri): il turbotape è in omaggio. Il costo? Un affare: L. 15.000 ogni 5 giochi da voi scelti. Assicuro massima serietà e puntualità.

Irene Cardani - Via Monviso, 20 - Milano - Tel. 02/9834177

● Scambio/compro.

Tu che leggi questo annuncio hai giochi (belli) per il C.64? Se vuoi scambiarli o venderli, allora hai trovato l'annuncio che fa per te. Puoi comunicare con me tramite tre canali di Input/Output che sono: lettere, telefono, Modem.

Questi tre canali sono a tua disposizione 24 ore su 24.

Allora cosa aspetti...!

Bianco Antonio - Via Montalbino, 16 - 84016 Pagani (SA) - Tel. 081/919350

● Vendo per C.64 giochi fantastici come: Stellar 7 - Ellison - Raid over Moscow - F 104 II - Match Point, ecc. a L. 2000 cad.

Massimo Lucchese - Via Cassia, 929 - Roma - Tel. 3761191

● Vendo giochi e Videoromanzi

Horror su cassetta per ZX Spectrum 16/48K ad un prezzo compreso tra le 1000 e le 3000 lire + spese di spedizione. Per ricevere gratis la lista scrivere a:

Taula Gianluca - C.so Martinetti, 106/15 - Genova

● Cerco possessori di interfaccia 2, da scambiare con interfaccia Kempston con Joystick Magnum con Autofire, più in regalo a chi fa lo scambio 50 giochi giocabili con il suddetto joystick!!! Telefonate!!!

Fabio Ambrosio - Loc. Foresta - Praia a Mare - Tel. 0985/72390

● Il "SINCLUB COMPUTERS" di Augusta dispone di oltre 670 programmi per lo Spectrum, comprese le ultime novità. Il club oltre alla vendita è disposto eventualmente al cambio. Gli interessati possono scrivere o telefonare a: Stornante Gaetano - Via Epicarmo, 84 - 96011 Augusta (Siracusa) - Tel. 0931/974902 (ore 14.00-15.00)

● Vendo C.64 (in garanzia) + registratore originale + mibiletto in legno per C.64. Periferiche e monitor (TV) + Joystick + 200 programmi su nastri + 200 su carta. Tutto a L. 500.000

Teodoro Traversa - Via Ugo Foscolo, 3 - Ascoli Piceno - Tel. 0736/61342

● Vendo per Commodore Vic 20 - C.64 - C.16 - Plus 4, interfaccia logica per duplicare PRG in cassetta anche protetti o velocizzati con Turbo a L. 45.000.

Enrico - Telefonare Lun-Giov. sera allo 049/620990

● Vendo e scambio numerosissimi giochi per il CBM 64, tutti in L.M. e a prezzi modici; posseggo: Basketball, Poster Paster, Super Pipeline II, Dig Dug II, Suicide Strike, Decathlon, Cauldron, Rollerball, ecc. Cerco "Punch out". Scrivere o telefonare a:

Trippodo Massimiliano - Via Gioia, 6 - S. Salvatore Telesino (BN) - Tel. 0824/948484

● Ciao, amico, scommetto che il Basic e i giochi del tuo Commodore 64 ti hanno stufato!!! Io ti offro una super occasione, scambialo con il mio Spectrum 48K + manuale + interfaccia DK'Tronics + amplificatori + oltre 350 giochi. Ferrari Mauro - C.so Milano, 3/A - Vigevano (PV) - Tel. 0381/76294

● A.A.A. CLUB SUPER COMMODORE 64 vende favolosi programmi a sole L. 1.000 l'uno. Regalo supporto magnetico e spese postali. Lista gratuita a tutti
Valentina Baio - Casella Postale, 29 36016 Thiene (VI) - Tel. 0445/24508

● Vendo per CBM 64 bellissimi giochi: Raid Over Moscow, Zaxxon, Ghostbuster, Hyper Olympic, Pole Position, BC. 1 e 2, Huncbach 2, e posseggo 2 novità: il turbo tape n. 2, e il gioco del calcio con il replay.

Angelo Gallucci - Via Monte Santo, 28 - 20052 Monza (MI) - Tel. 039/744155

● Vendo/scambio programmi per CBM 64 su cassetta o disco a prezzi bassi. Scrivere o telefonare. Max serietà.

Christian Pellacani - Via De Gasseti, 33 - Modena - Tel. 059/330610

● Vendo per CBM 64 i seguenti programmi:

Video game in cartuccia "FROG MASTER" mai usato + preziosi listati di programmi di matematica + "Super sintetizzatore" (con vasta scelta di timbri) + prog. "Francese" + progr. "geometria", tutto questo del valore di L. 120.000 lo do a L. 70.000 (sconto L. 50.000); offerta irripetibile!!!

Antonello Naseddu - Via Cala Chiesa - La Maddalena (SS) - Tel. 0789/738066

● Vendo giochi per C.64 a partire da L. 1000. Posseggo: Bruce Lee, Back Rogers, ecc. Dispongo anche di sette simulatori di volo che vendo in blocco a L. 15.000 o separati a prezzi diversi. Telefonare ore 14.00

Claudio Manzoni - Via P. Micca, 3 - Asti - Tel. 0141/56738

● Vendo Commodore 64 a L. 600.000 con tastiera, registratore, 2 joystick e 1 cartuccia + 36 cassette.

Marco Gibertoni - Via Padova, 330 - Milano - Tel. 2562701

● Vendo meravigliosi giochi per C.64 tra cui: (Runner Ghost, Spettraman, Aztec Challenge, Bio Ritmo, Burgher Time, Centipede Atari, Calcio replay) per la lista mandare L. 1000. Telefonare ore pasti a:

Mario Garramone - Viale Dante, 110 - Potenza - Tel. 0971/53166

● Vendo tre moduli SSS per TI 99/AA: Musik Macher, Blasto, Tombstone City a L. 23.000 l'uno. Cerco inoltre programma per far ripetere parole allo Spectrum.

Maurizio Lopes - Via Bacchiglione, 19 - Verona - Tel. 045/956310

● Vendo o scambio programmi per ZX Spectrum 48K, potrete trovare bellissimi giochi come: Monty is Innocent, Gift from the Gods, Tirnanog, Skool Daze, Knight Lore, Underwulde, Pyjamarama, Zaxxon ed altri sempre stupendi.

Amedeo Scrufari - Via Sarzana, 261 - La Spezia - Tel. 0187/500137

● Cerco 4 videogiochi per C.64: Karatè, Summer Games, Ghostbusters I e Ghostbustera a prezzi ragionevoli.

Michele - Via D. Schiavone - Matera - Tel. 0835/210665

● Vendo per CBM 64, cassette con 10 videogiochi a scelta + turbo ed in regalo Ghostbusters., a L. 15.000 + spese di spedizione. Telefonare ore pasti a:

Nino Flachi - Via degli Stadi, 80/X - Cosenza - Tel. 0984/392564

● Vendo giochi per CBM 64 da L. 1000 a L. 3000 l'uno.

Chiedete la lista, ve la manderò gratis o in cambio della vostra.

Riccardo Ricci - Via Battaglioni d'Assalto, 20 - (Cecchignola) Roma - Tel. 06/5010798

● Cerco programmi per Commodore 64, Pitfall II, HERO, Pit Stop, Pole Position, Utility; programmi per disegni (plotter), Ghostbusters, Back Up, ecc.

Monaco Domenico - Via Cortina d'Ampezzo, 99 - Roma - Tel. 06/3274767

● Vendo bellissimi giochi in L.M. per CBM 64, tra cui: Summer Games, Streep Poker I, Pole Position e tanti altri da L. 2000 a L. 4000. Per la lista telefonare o scrivere a:

Angelo Nese - Via Molise, 7 - Agropoli (SA) - Tel. 0974/824489

● Vendo Qualsiasi gioco per CBM 64 a L. 3500; inoltre sono in possesso di tutte le novità del mercato tra cui: Summer Game II, "Gi-Joe" Barbie, Conan, Black Belt (Il nuovo Karatè), ore pasti Marco Leone - Via G. Corradi, 13 - Roma - Tel. 5341402

● Vendo programmi (giochi & utility) per CBM 64 disponibili su cassetta o listato. Prezzi stracciati (da L. 500 a L. 2000), ogni 10 programmi, 2 in regalo. Per la lista mandate L. 500.

Massima serietà. Vendo anche giochi per Vic 20, TI 99/4A, Plus/4 Michele Grazia - Via Cimabue, 10 - Bologna - Tel. 051/388486 dalle ore 15.30 alle ore 19.00

● Vendo magnifica cartuccia per Commodore 64 (Frog Masters) e tanti altri giochi anche con turbo tape.

Rivolgersi a:

Di Tria Francesco - Via Castelluccio, 4/F - Bari - Tel. 211659

● Vendo per CBM 64, 3 magnifici giochi: Ghostbusters, Bruce Lee, Agente Speciale. Telefonare dalle ore 18.00 alle ore 20.00

Vincenzo Pagano - Via Modigliani, 24 - Aversa (CE) - Tel. 8111325

● È nato a Cuneo il "Commodore

64 Bonus Club", per scambio, compra-vendita programmi. L'iscrizione è aperta a tutti.

Per informazioni scrivere o telefonare a:

Bonino Davide - Corso Francia, 28 - 12100 Cuneo - Tel. 0171/55345

● Vendo-cambio programmi per CBM 64, vendo a cominciare da L. 1000 fino a L. 5000

Luca Lauro - Via Vittoria Colonna, 220 - Ischia (NA) - Tel. 081/992589

● Vendo giochi e listati tra i più famosi, per CBM 64 a prezzi stracciati; richiedere il catalogo a:

Cravini Massimiliano - Via Perfetti, 1 - Rho (MI) - Tel. 9307688

● Eccezionale!!! Vendo una cassetta con 50 giochi a L. 20.000. Per chi volesse comprarne di meno, il prezzo è di L. 500 cadauno, tra cui: Pitfall II, Bruce Lee, Donkey Kong, Flipper, Pole Position, Crazy Joe, ecc.

Gianluca Santoro - Via Quarnaro, 25 - Mestre (VE) - Tel. 041/933112

● Compro programmi di qualsiasi genere preferibilmente ultime novità inglesi. Scrivetemi presto. Iacone Stefano - Via Calvatone, 78 - Ostia Antica (Roma) - Tel. 06/6060769

● Scambio Software per CBM 64 su cassetta. Posseggo: Ghostbusters, Paperino, Pit Stop I e II, Basket America, Chiner, Grack, La cripta e molti altri bellissimi giochi.

Parrillo Giovanni - Via Piacenza, 76 - Salerno - Tel. 332675

● Cerco per C.64 i seguenti programmi su cassetta: Dragon's Lair, Space Ace, Palland, Hyperolipic 84. Sono disposto a pagare fino a ± L. 25.000 cad., oppure a scambiarli con altri 5 programmi.

Castelli Alessio - Via Borgolano, 34 - Villanova Monf. (AL) - Tel. 0142/83252

● Vendo giochi per Commodore CBM 64 a L. 2000. Un affare!!! Stefano Rossi - Via C. Colombo, 3 - Jesolo (VE) - Tel. 0921/951213

● Vendo giochi bellissimi a L. 4000 per CBM 64. Telefonare verso sera a:

Stefano Congiu - Via Sonnino, 152 - Cagliari - Tel. 658663

● Vendo più di 100 giochi per C.64 a L. 6000 l'uno, tra cui: Ghostbusters, Baseball, Buck Rogers, e altri.

Telefonare o scrivere a:

Christian Nuvoli - Via Carbonazzi, 3 - 07100 Sassari - Tel. 079/276155

● Vendo oltre 300 giochi e utility

in L.M. per CBM 64, tra i tanti: Ghostbusters, Impossible Mission, Summer Games, Strip Poker. Tutti a L. 4000 e L. 2000 cad. Mike Stanco - Via Pio X - Agropoli (SA) - Tel. 0974/823798

● Vendo cassette con 30 programmi ciascuna tra cui: Ghostbusters, Daredevil Denis, Buck Rogers, HERO, ecc. Per Commodore 64, a L. 20.000 la cassetta. Telefonare dalle ore 18 alle ore 21, o ore pasti.

Vendo inoltre cartuccia Avenger a L. 15.000 e gioco "Trota" in cassetta per Vic 20 da L. 29.900 a L. 10.000.

Tagliapietra Alessandro - Via Beato Daniele, 1 - Murano (Venezia) - Tel. 049/737097

● Vendo per Commodore 64, fantastici giochi a prezzi stracciatisimi; richiedere lista per telefono (ne dispongo oltre 300). Possibilmente zona Toscana.

Graziano Staino - Via della Caduta, 16 - Firenze - Tel. 055/768629

● Vendo fantastici giochi su nastro per CBM 64 da L. 3000 a L. 6000, anche ultime novità come Raid Over Moscow, Spy Hunter e altri 400, inviare L. 1000 per lista

Fabrizio Ceratti - Via XXIV Maggio, 22 - Borgomanero (NO)

● Cerco possessori di Commodore 64 per organizzare un torneo di International Soccer. Interventate numerosi, ricchi premi, tra cui, a seconda dei partecipanti, una stampante o un Floppy Disk Drive. Informatevi presso:

Roberto - Via L. Da Vinci - Trecella (MI) - Tel. 02/9599293

● Vendo programmi per CBM 64 tra cui: Turbo Tape, Pengo, The Bells, Exterminator ed altri a L. 3000 l'uno. Ogni 4 giochi uno in regalo.

Telefonate dalle ore 17.30 alle 19.30 e chiedete di:

Fabio Rava - Via P. Gozzo, 6 - Spinetta M.go (AL) - Tel. 0131/610076

● Cerco possessori di Commodore 64 per scambio programmi. Inviare lista o telefonare ore serali. A chi mi risponderà anche per uno scambio minimo, regalerò 10 videogames in L/M ultime novità.

Andrea Maragotto - Via Luigi Cadorna, 20 - 35031 Abano T. (Padova) - Tel. 049/810612

● Vendo/scambio più di 500 giochi per CBM 64. Tutti a L. 1000 cad., tra cui: Motocross, The

Ghost, Missione Impossibile, ecc. Telefonare ore serali o richiedere la lista in lettera a:

Fabio Maggioni - Via Val Trompia, 80 - Milano - Tel. 3555734

● Vendo i più bei giochi in vendita (e anche non) per CBM 64. La gioia è vicina!!! Tra i giochi: Ghostbusters, Summer Game 1 e 2, Raid over Moscow e tanti altri a prezzi incredibili (credetemi!)

Ciamei Federico - P.zza Albania, 13 - Roma - Tel. 5775061

● Vendo 1000 programmi per Commodore 64: con programmi gestionali, utility, copiatori e centinaia di giochi sono in grado di soddisfare ogni richiesta. Scrivete o telefonate a:

Duccio Zappella - Via Bonci, 27 - Siena - Tel. 0577/45140

● Vendo gioco Automan a L. 15.000 per C.64. Inoltre compro/scambio videogiochi del Karatè, Raid Over Moscow, Ghostbusters (A prezzo ragionevole). Telefonare, se l'affare vi interessa.

Riccardo Ceccato - P.zza Galileo, 33 - Livorno Ferraris (VC) - Tel. 0161/477449

● Vendo e scambio programmi per CBM 64, giochi come Decath-

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Program e Special Program,
presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 15**

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

lon, Calcio, Tennis a L. 1000 cadauno. Per lista scrivere al mio indirizzo:

Simone Strologo - Via Martiri della Libertà - Camerano (AN) - Tel. 731214

● Vendo programmi per C.64, ne possiedo di fantastici, disco e cassetta, ho su cassetta le ultime novità (Raid Over Moscow, Harry House, Chiller, Quo Vadis, BMX Racer, Pijamarama, Summer games, Mario Bros, Beach-Head, Arabias Night, Impossible Mission, Ghostbusters, The light, Indiana Jones). Rispondo a tutti, chiedo e garantiscono massima serietà.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 16 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Vendo/scambio programmi per ZX Spectrum 16/48K. 20 programmi a L. 14.000. Comprò a L. 7000 giochi Polo e Moon Alert (Ocean). Vendo anche alcuni programmi per Apple, TI-99/4A - C.64, ZX-81, QI (solo fotocopie del listato)

Ettore Pasquini - Via Sinistra Canale, 27 - Bagnocavallo (RA) - Tel. 0545/61890

● Vendo per Spectrum 16-48K solo di ottima qualità i seguenti giochi: Kung Fu, Pssst, Manic Miner, ecc. a L. 4000 l'uno.

Aldo Abrate - Str. Genevrea, 2 - 10020 Pecetto (TO) - Tel. 011/8608165

● Vendo Decathlon, Knight Lore, Match Day, Sabre Wolf, American Football, Atic Atac, Sherlock Holmes, ecc.

Telefonare o scrivere a:

Casi Francesco - Via P.S. Biagio, 2 - Arezzo - Tel. 28462

● Vendo-Scambio-cerco videogiochi per C.64, tra cui: «Tip Tap, Teacher, Freddy, Eklos, Blaze, Mr. Robot, Pit Fall II, Miss Pacman, Ms. Pacman, Burger Time, Hard Mack, Revenger, e tanti altri a prezzi favolosi. Scrivere o telefonare a:

Alfonso Ricciardi - Via Scalea, 15 - Portici (NA) - Tel. 081/480627

● Vendo sensazionali giochi su cassetta in linguaggio macchina per Commodore 64 fra i quali Q-Bert, Pengo, Popeye, Mind Control e Fort Apocalypse da L. 1000 a L. 3000.

Silvestro Alberto - Via Alfieri, 3 - Monza (MI) - Tel. 039/836355

● Vendo giochi per Commodore 64 (oltre 200) tra cui: Summer Games, Pijamarama, Rooket Ball, BC, e molti altri, esclusa cassetta a sole L. 1500 l'uno, escluse spese postali.

Fabrizio Lispi - Via Gregorovius - Roma - Tel. 7811625

● Vendo, scambio programmi per CBM 64 a L. 1000 l'uno, tutti con turbo tape. Dispongo di Manic Miner, Donkey Kong, Calcio, Pole Position, ecc. Per lo scambio inviare la propria lista.

Sidney Spiga - Via Mozart, 2 - 09045 Quartu S.E. (CA) - Tel. 070/812619

● Favoloso! Vendo 30 videogames per C.64 tipo River Raid, HERO, Pole Position, Archon, a sole L. 20.000. Regalo cassetta e spese postali. Cerco ultra copy o similari. Scrivere a:

Sterkele Criss - Casella postale n. 42 - 36015 Schio (Vicenza)

● Vendo per CBM 64 giochi stupendi tra cui/ Pijamarama, Summer Games, One a one, Blue Max 2001, Mission Impossible e tanti altri, tutti su cassetta, compresi tra le L. 1500 e L. 4000. Per Sharp MZ 700, dispongo dei migliori giochi e utility in commercio. Prezzi super bassi (max L. 5000). Scrivete, manderò la lista gratis.

Massimiliano De Maria - Via Priv. S. Severino, 5/B - 80128 Napoli

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 su disco e nastro a L. 2500 l'uno. Ne possiedo altri 300 tra cui: Dallas Quest, Strip Poker, Summer Games (C/D), Impossible Mission, Ghostbusters, Hes Games e molti altri a L. 2500 + spese postali + spese del disco o della cassetta vuota.

Azzalini Carlo - Via Gregorio XVI, 36 - Belluno - Tel. 0437/29978

● Cerco possessori in provincia di Milano di C.64 per scambio idee e software; possiedo oltre 400 programmi, vendo inoltre cartuccia "visible solar system" e libro "machine code master" nuovi entrambi per il 64.

Bevilacqua Luigi - Via J. Kennedy, 8/E - 20060 Bussero (MI) - Tel. 02/95038413

● Vendo programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K e 48K espanso.

Tratto solo in provincia di Catania e Catania.

Massimo Vecchio - Via Orazio Antinori, 36 - Catania - Tel. 335660

● Vendo giochi per C.64 come: Summer Games 2, Gi Joe, Strip Poker 3, Barbie, Chipoyd 9, Rocket Ball, 1985 Day After, Baseball Commodore, Grog's Revenge, Raid Over Moscow Tape, Air Wolf, Sargon III, Jet Pac 64. Prezzi straciatissimi!!!

Luca Speranza - Via G. Vicinanza, 16 - Salerno - 089/225260

● Vendo giochi per CBM 64 di va-

ri tipi, su cassetta e su disco a prezzi vantaggiosi, come: Beach Head, Strip Poker, Pit Stop II, BC II, Donald Duck e altri 250 tipi.

Giannattasio Roberto - Via R. Malatesta, 25 - Roma - Tel. 2713373

● Sono un possessore del C.64 e vendo giochi belli, fra cui: Bagdad, Quo Vadis, Pijamarama, e molti altri. Dietro rimborso postale manderò la lista, per informazioni scrivere o telefonare. Annuncio sempre valido.

Tiziano Fiabetti - Via A. Ricciarelli, 138 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Vendo e scambio programmi su disco e cassetta. Posseggo più di 200 giochi, fra cui le ultime novità:

Summer Games 2, Dia Show 4, Hiper Olympic, Donald Duck

Lipparini Federico - Via Spada, 26/e - Bologna - Tel. 363623

● Vendo/compro/scambio giochi per CBM 64 su cassetta. Possiedo 150 giochi che vendo a L. 800 cadauno. Potete richiedere la lista dei giochi gratuitamente telefonando o scrivendo al mio indirizzo:

Stefano Ferranti - Via Anastasio II, 130 - Roma - Tel. 06/6373655

● Vendo splendidi programmi e numerose utility (copy 130, Simons' Basic ecc.) giochi sensazionali, comprese le ultime novità prezzi senza precedenti agevolazioni, e sconti su acquisti multipli. Liste gratuite.

Carello Domenico - P.zza XXV Aprile, 1 - 10057 S. Ambrogio (TO) - Tel. 011/9399204

● Il Club "Commodore - Terni" vende numerosi giochi per il Computer Commodore (C.64, Vic 20 e il nuovissimo C.16) fra cui: Beach Head, Pole Position, ecc. Disponibili giochi per Spectrum 48K

Picchioni Gabriele - Voc. Gabelletta, 56 - Terni - Tel. 0744/242302

● Vendo per CBM 64 Ghostbusters + altri 17 giochi fra cui: Beach Head a L. 23.000.

Marco Donaggio - Cannareggio 2531 Ve - Venezia - Tel. 041/720583

● Vendo Microdrive + 4 cartucce e interfaccia I per Spectrum a L. 320.000 trattabili. Per informazioni telefonare a:

Corrado Salvetti - Via Tuscolana, 28 - Frascati (Roma) - Tel. 9420160

● Vendo software per ZX Spectrum tra cui i più bei giochi: Sabre Wulf, Knight Lore, Alchemist, Poole Position.

Davide Golosio - Via Lamarmora,

115 - Nuoro - Tel. 36345

● Vendo programmi per ZX Spectrum 48/16K.

Cerco il programma per il "Lotto" e per il Totocalcio. Vendo programmi di ogni sorta a L. 2000 e 3500. Rivolgersi a:

Massimiliano - Via S. G. Elisabetta, 32 - Roma - Tel. 3200648

● Vendo e scambio giochi per ZX Spectrum 16/48K a prezzi stracciati come: Ghostbusters, Mugsy (la mafia), scacchi, W la scuola", telefonatemi subito o scrivetemi.

Federico Gaudenzio - Via Genova, 12 - Lanciano - Tel. 35672

Cerco simulatore di volo in cassetta e giochi: Bruce Lee, Zaxxon, Flipper, Elite, Doctor 64, Magic desk, Burger Time, Raid Over Moscow, Summer Games, Totip, ecc.

Vendo a L. 2000 cad. giochi meravigliosi (Match Point, Skul, Spy Hunter, Gyruus, Pengo III, Inter Soccer), e utility da sballo (voti scolastici, funzioni 2D, ecc.) a L. 2000. Tutti i giochi sono registrati con turbotape in omaggio e sono garantiti.

Invio liste a L. 500 e listati a L. 1000 cadauno.

Massima serietà.

Massimiliano Missori - Via Lamacchia - Grottaferrata (Roma) - Tel. 06/9423625

● Comprò cassetta di "Ghostbusters". Registrato da cassetta originale Activision, possibilmente a basso prezzo. Rimborso spese cassetta di registrazione. N.B. possibilmente venditori vicino a Vicenza e provincia.

Michele Bigolin - Via Motton, 90 - Bassano del G. (VI) - Tel. 36054

● Vendo più di 300 fantastici programmi su cassetta per Commodore 64, tutte le ultime novità a poco prezzo, qualche esempio: Mission Impossible, Basket a squadre, Karate Phantom, Summer Games, Raid Over Moscow, New Olympics ecc.

Disposto anche per scambi.

Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare dopo le ore 20 a:

Preatoni Angelo - Via Aurelia, 198 - 17023 Ceriale (SV) - Tel. 0182/90346

● Vendo-scambio fantastici giochi per Commodore 64, vendo ogni gioco a L. 1000. Possiedo più di 350 titoli tra cui: Karatè, Ghostbusters, Impossible Mission, Solo Flight.

Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:

Bruno De Bernardi - Corso Nazioni Unite, 98 - Ciriè (TO) - Tel. 9204516

lon, Calcio, Tennis a L. 1000 ca-
dauno. Per lista scrivere al mio in-
dirizzo:

Simone Strologo - Via Martiri del-
la Libertà - Camerano (AN) - Tel.
731214

● Vendo programmi per C.64, ne
posseggo di fantastici, disco e
cassetta, ho su cassetta le ultime
novità (Raid Over Moscow, Harry
House, Chiller, Quo Vadis, BMX
Racer, Pijamarama, Summer gam-
es, Mario Bros, Beach-Head,
Arabias Night, Impossible Mis-
sion, Ghostbusters, The light, In-
diana Jones). Rispondo a tutti,
chiedo e garantiscono massima
serietà.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Mi-
lone, 16 - Francavilla F. (BR) - Tel.
0831/942352

● Vendo/scambio programmi
per ZX Spectrum 16/48K. 20 pro-
grammi a L. 14.000. Comprò a L.
7000 giochi Polo e Moon Alert
(Ocean). Vendo anche alcuni pro-
grammi per Apple, TI-99/4A -
C.64, ZX-81, QI (solo fotocopie
del listato)

Ettore Pasquini - Via Sinistra Ca-
nale, 27 - Bagnocavallo (RA) - Tel.
0545/61890

● Vendo per Spectrum 16-48K
solo di ottima qualità i seguenti
giochi: Kung Fu, Pssst, Manic Mi-
ner, ecc. a L. 4000 l'uno.

Aldo Abrate - Str. Genevrea, 2 -
10020 Pecetto (TO) - Tel. 011/
8608165

● Vendo Decathlon, Knight Lore,
Match Day, Sabre Wolf, American
Football, Atic Atac, Sherlock Hol-
mes, ecc.

Telefonare o scrivere a:

Casi Francesco - Via P.S. Biagio, 2
- Arezzo - Tel. 28462

● Vendo-Scambio-cerco video-
giochi per C.64, tra cui: «Tip Tap,
Teacher, Freddy, Eklos, Blaze, Mr.
Robot, Pit Fall II, Miss Pacman,
Ms. Pacman, Burger Time, Hard
Mack, Revenger, e tanti altri a
prezzi favolosi. Scrivere o telefo-
nare a:

Alfonso Ricciardi - Via Scalea, 15 -
Portici (NA) - Tel. 081/480627

● Vendo sensazionali giochi su
cassetta in linguaggio macchina
per Commodore 64 fra i quali Q-
Bert, Pengo, Popeye, Mind Con-
trol e Fort Apocalypse da L. 1000 a
L. 3000.

Silvestro Alberto - Via Alfieri, 3 -
Monza (MI) - Tel. 039/836355

● Vendo giochi per Commodore
64 (oltre 200) tra cui: Summer
Games, Pijamarama, Rooket Ball,
BC, e molti altri, esclusa cassetta
a sole L. 1500 l'uno, escluse spe-
se postali.

Fabrizio Lispi - Via Gregorovius -
Roma - Tel. 7811625

● Vendo, scambio programmi
per CBM 64 a L. 1000 l'uno, tutti
con turbo tape. Dispongo di Ma-
nic Miner, Donkey Kong, Calcio,
Pole Position, ecc. Per lo scambio
inviare la propria lista.

Sidney Spiga - Via Mozart, 2 -
09045 Quartu S.E. (CA) - Tel. 070/
812619

● Favoloso! Vendo 30 videoga-
mes per C.64 tipo River Raid, HE-
RO, Pole Position, Archon, a sole
L. 20.000. Regalo cassetta e spe-
se postali. Cerco ultra copy o si-
miliari. Scrivere a:

Sterkele Criss - Casella postale n.
42 - 36015 Schio (Vicenza)

● Vendo per CBM 64 giochi stu-
pendi tra cui/ Pijamarama, Sum-
mer Games, One a one, Blue Max
2001, Mission Impossible e tanti
altri, tutti su cassetta, compresi
tra le L. 1500 e L. 4000. Per Sharp
MZ 700, dispongo dei migliori
giochi e utility in commercio.
Prezzi super bassi (max L. 5000).
Scrivete, manderò la lista gratis.

Massimiliano De Maria - Via Priv.
S. Severino, 5/B - 80128 Napoli

● Vendo fantastici giochi per
CBM 64 su disco e nastro a L.
2500 l'uno. Ne possiedo altri 300
tra cui: Dallas Quest, Strip Poker,
Summer Games (C/D), Impossi-
ble Mission, Ghostbusters, Hes
Games e molti altri a L. 2500 +
spese postali + spese del disco o
della cassetta vuota.

Azzalini Carlo - Via Gregorio XVI,
36 - Belluno - Tel. 0437/29978

● Cerco possessori in provincia
di Milano di C.64 per scambio
idee e software; posseggo oltre
400 programmi, vendo inoltre
cartuccia "visible solar system" e
libro "machine code master"
nuovi entrambi per il 64.
Bevilacqua Luigi - Via J. Kennedy,
8/E - 20060 Bussero (MI) - Tel.
02/95038413

● Vendo programma che trasfor-
ma il CBM 64 in Spectrum 48K e
48K espanso.

Tratto solo in provincia di Catania
e Catania.

Massimo Vecchio - Via Orazio An-
tinori, 36 - Catania - Tel. 335660

● Vendo giochi per C.64 come:
Summer Games 2, Gi Joe, Strip
Poker 3, Barbie, Chipoyd 9, Roc-
ket Ball, 1985 Day After, Baseball
Commodore, Grog's Revenge,
Raid Over Moscow Tape, Air Wolf,
Sargon III, Jet Pac 64. Prezzi
straciatissimi!!!

Luca Speranza - Via G. Vicinanza,
16 - Salerno - 089/225260

● Vendo giochi per CBM 64 di va-

INDICATO
IL TRATTEGGIO
SEGUENDO
E PIEGA
IN NERO
SEGNATO
IL BORDO
LUNGO
RITAGLIA

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME